№5(152)2010 • Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России

ИГРОМАНИЯ

постер + наклейки

www.igromania.ru

В разработке

Blur

Tron: Evolution

Forged by Chaos

Hunted
The Demon's Forge

Вердикт

Just Cause 2

Settlers 7
Paths to a Kingdom

Warhammer 40 000
Dawn of War 2 – Chaos Rising

Видеомания

История интерактивного кино

Видеомарафон по God of War 3

Самое интересное с GDC 2010

весь тираж с 2 DVD

Издательский дом Техно Мир

ВЕДЬМАК 2

ОКУНИСЬ В ЯРКИЕ КРАСКИ

Благодаря применению технологии LED*, монитор LG E50 совмещает инновационный тонкий дизайн с исключительной цветопередачей. Разрешение Full HD** в сочетании с высокой динамической контрастностью позволит уловить каждую деталь изображения и насладиться невероятно сочными красками.

LED*

Монитор LG серии E50
www.lg.ru

LG
Life's Good

Двойной экран · Автояркость · 2 способа установки

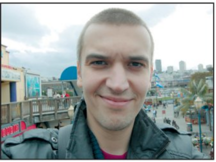
Система "Смарт+" · Высокий контраст · Энергосберегающий · Тонкий

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76
(бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

*Светодиодные технологии **Изображение высокой четкости ***Постигнуть неведомое

Привет!



Игры, а вместе с ними и наша дорогая игроиндустрия меняются даже быстрее, чем многие успевают к этому подготовиться. Прут технологии: казалось, мы еще вчера разучивали труднопроизносимое слово «саундбластер» и ломали глаза, заглядывая в пузатые мониторы, поражаясь «трехмерному акселератору три-дэ-эф-икс», а сегодня уже прицениваемся к стремительно дешевеющим HD-проекторам и развешиваем по стенам звуковую систему «чтобы никак не меньше 5.1».

Но что еще важнее — игры меняются концептуально. Постановочные сюжетные шутеры, которые все последние годы были локомотивом индустрии, в конце двухтысячных просто бессмысленно выпускать без мультиплеера. RTS, которые в девяностые выходили по десять штук в месяц, сейчас чуть ли не маргинальное развлечение (StarCraft 2, понятно, в расчет не берем). Наконец, RPG — некогда самый консервативный «писишный» жанр — распался на тысячи своих собственных поджанров и проник всюду, даже в самые одноклеточные экшены.

Успехи онлайна с его «Варкрафтом» и тысячей-другой бесплатных азиатских MMOG тоже здорово меняют игроиндустриальный ландшафт: например, микротранзакции и скачиваемый контент сегодня есть даже в Mass Effect 2, а, скажем, отечественная индустрия, еще три года назад мечтавшая о «русском Fallout», — сегодня массово озабочена проблемой монетизации и моделью фри-ту-плэй.

У игрока, выросшего на «Думе», Half-Life и приставке Sony PlayStation, в этом новом мире есть ровно два варианта: или меняться вместе с индустрией, или продолжать жить ностальгией. Так уж получилось, что подборке игр этот номер «Игромании» — это чуть ли не справочник всего, что в наши дни еще мило сердцу «старого хардкорщика». Вот в разделе рецензий: Settlers 7 (*стр. 92*) — медитативная немецкая стратегия, в которой за двадцать лет и семь частей действительно сильно изменилась только графика. Или, например, Just Cause 2 (*стр. 88*) — такая доведенная до абсурда GTA, в которой за спецэффектами уже сложно разглядеть саму игру. Или вот Silent Hunter 5 (*стр. 102*) — без лишних комментариев: это просто *симулятор подводной лодки*.

А что там у нас в списке самого ожидаемого? «Ведьмак 2» (*стр. 34*), сиквел самой олдскульной ролевой игры на свете: западный мир разучился делать что-то подобное еще в прошлом веке — хранители заветов хардкора остались только в Восточной Европе. Дальше в списке — Hunted: Demon's Forge (*стр. 40*), RPG, которая намеренно делается по законам «Диабло», а руководит всем процессом идеолог первых двух Fallout — Фергус Урхурт...

Раз уж так вышло, что все эти игры внезапно собрались в одном журнале, — не упустите момент. В следующий раз мы снова включим нашу шарманку про неостановимый прогресс, нашествие онлайна и торжество интерактивной драмы, а пока — ностальгируйте на здоровье.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

Игромания Digital

В начале апреля на нашем вечнозеленом сайте www.igromania.ru впервые в истории мировой игровой прессы появился сервис по продаже цифровых версий журнала «Игромания». Теперь вы можете читать наш журнал прямо с экрана компьютера или любого другого электронного устройства, которое умеет подключаться к интернету и запускать любой современный браузер. Электронные версии «Игромании» (и других наших журналов!) будут появляться в продаже одновременно с выходом печатных номеров, их цена станет заметно ниже, а деревья по всему миру скажут вам спасибо!

Подробности на ***www.igromania.ru/digital***

05 МАЙ [152] 2010

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий

Редакторы Александр Милованов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Линар Феткулов

Железный цех Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*

Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

Ассистент издателя Надежда Недова

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев

ИЗДАТЕЛЬ **ООО «Издательский дом «ТехноМир»**
Генеральный директор Азам Данияров
Директор издательства Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ **ООО «Игромедиа»** *www.igromedia.ru*
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ **ООО «Авитон Пресс»** *www.aviton-press.ru*
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс (495) 231 2368
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел. (495) 231 2365
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by **TechnoMir** PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатаны в ООО «Диск Про Плюс»

© «Игромания», 1997-2010 © Igromania, 1997-2010
Тираж 180 000 Circulation 180 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 25 мая!
«Игроманию Лайт» №9 — с 18 мая!
«Игроманию Лайт» №10 — с 1 июня!

СОДЕРЖАНИЕ №5 (152) 2010

Tron: Evolution С верой в Пользователя

Ведьмак 2: Убийцы королей Охота на нежить продолжается

10 Новостной меридиан
28 Даты выхода игр

30-43 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
30 Tron: Evolution
34 Ведьмак 2: Убийцы королей
40 Hunted: The Demon's Forge

44-77 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
44 ***Рейтинговая система рубрики R&S***
45 Lara Croft and the Guardian of Light
46 Ghetto Golf
48 Forged by Chaos
54 Kings and Castles
58 Primal Carnage
62 Blur
64 Vessel
66 F1 2010
70 Bounty Arms
72 Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley
74 Limbo

76-82 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
76 Десять лучших браузерных игр

84-112 R&S: ВЕРДИКТ
Мини-рецензии
84 Слово редактора * Rise of Prussia
86 Toy Story Mania! * Ikaro * Order of War: Challenge
Полные рецензии
88 Just Cause 2
92 The Settlers 7: Paths to a Kingdom
96 Warhammer 40 000 Dawn of War 2: Chaos Rising
100 Prison Break: The Conspiracy
102 Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic
104 Numen: Contest of Heroes
106 Shatter
108 Art of Murder: Cards of Destiny
109 Majesty 2: Трон Ардании
110 I'm Not Alone

ИГРОМАНИЯ

62

.:i:. **Blur** Гонка с реальными автомобилями и шаровыми молниями

111 Dragon Age: Origins — Awakening
112 Mount & Blade: Warband

114 **ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ**
114 The Black Mirror 2 * Borderlands * Даты выхода локализаций и отечественных проектов

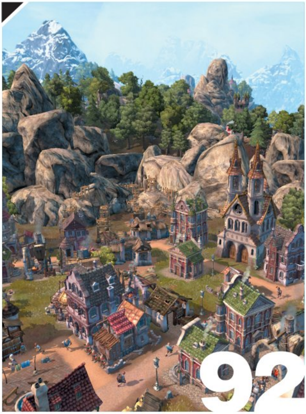
88

.:i:. **Just Cause 2** Слава ВДВ!

Алфавитный список игр в номере

Age of Empires 18
AI War. Звездный флот: Схватка 114
Aion 116
AionGuard 22
Alan Wake 11
Alchemia: Тайна затерянного города 114
Aliens RPG 25
Aliens vs. Predator 116
All Points Bulletin 28
Alone in the Dark 14
Alpha Protocol 25, 28
American McGee's Alice 2 11
ArmA 2 116
Art of Murder: Cards of Destiny 108
Ascendant 23
Assassin's Creed 2 ....10, 14, 22, 116, 117
Baldur's Gate 2 18
Baldur's Gate: Берег мечей 114
Baldur's Gate: Dark Alliance 17
Batman: Arkham Asylum 14, 116, 117
Battlefield 1943 28
Battlefield: Bad Company 2 ....13, 16, 23, 116
Battlestar Galactica Online 20
Beat Hazard 13
BioShock 2 116
BlazBlue: Calamity Trigger 114
Blur 28, 62
Borderlands 114, 116
Bounty Arms 70
Brink 28
Call of Duty: Modern Warfare 14
Call of Duty: Modern Warfare 2 ....116, 117
Call of Juarez: Bound in Blood 116
Civilization 5 28
Colin McRae DiRT 2 ....116, 117, 28
Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley 72
Crysis 2 20
Darksiders 28
Dead Space 2 21
Dead to Rights: Retribution 28
Disciples 3: Ренессанс 116
Divinity 2: Ego Draconis 116
Divinity 2: Flames of Vengeance 28
Dragon Age: Origins 10, 13, 16, 18, 111, 116, 117
F1 2010 ....28, 66
Fable 2 14
Fable 3 14
Fallout: New Vegas 28
FIFA 10 116
Forged by Chaos 48
Gears of War 3 15
Geometry Wars 13
Ghetto Golf 46
Ghost Recon: Future Soldier 22
Grand Theft Auto 3 114
Greed Corp. 28
GTR Evolution 29
Halo 11, 12
Halo: Reach 15
House M.D. 28
Hunted: The Demon's Forge 40
I'm Not Alone 110
Icewind Dale + Icewind Dale: Долина ледяных ветров 114
Ikaro 86

СОДЕРЖАНИЕ №5 (152) 2010



Settlers 7: Paths to a Kingdom Два года в колонии-поселении

116-117 ИГРА МЕСЯЦА
116 Итоги голосования за период с 4 марта по 1 апреля 2010 года
117 «Игромания» рекомендует

118-121 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
118 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

122-155 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
122 Железные новости
124 Железные новинки
Теория
130 Технологии и железо выставки CeBIT 2010
134 Самые необычные клавиатуры
139 Тестирование: Видеокарта PowerColor PCS+ HD 5670
140 Как выбрать компьютерный корпус
Тесты
142 Игровые корпуса
146 Новейшие электронные книги
152 Разумный компьютер за разумные деньги
154 Горячая линия: железо

156-175 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
156 Кладбище русских игр
166 Интервью с главным дизайнером студии TaleWorlds Армаганом Явузом
Кино
181 Dante's Inferno: An Animated Epic

178-179 ИГРОСТРОЙ

180-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ
180 Новости онлайновых игр
Ждем
182 Bloodline Champions
Играем
184 Mortal Online
186 Alganon
188 Почему закрываются MMORPG
194 Интересное в Сети

Алфавитный список игр в номере

Insanely Twisted Shadow Planet .15
Jumpgate Evolution .28
Just Cause 2 .22, 88
Just Cause 3 .22
Kane & Lynch .16
Kane & Lynch 2: Dog Days .28
King's Quest .29
Kings and Castles .54
Lara Croft and the Guardian of Light .45
Leave Home .13
Left 4 Dead 2 .116, 117
Leisure Suit Larry .10
Leisure Suit Larry: Box Office Bust .10
Leisure Suit Larry: Lust in Space .10
Limbo .23, 76
Lord of the Rings: War in the North .17
Lost Planet 2 .15, 28
Mafia 2 .18, 28
Mafia .18
Majesty 2: Трон Ардании .28
Marathon .12
Marathon 2: Durandal .12
Mass Effect .16
Mass Effect 2 .10, 13, 16, 18, 116, 117
Mass Effect 3 .17
Max Payne 3 .28
Medal of Honor .28
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots .11
Monaco .23
Monkey Island 2: Special Edition: LeChuck's Revenge .20
Mount & Blade: Warband .112
Mount & Blade: Эпоха турниров .114
Mythos .114
Napoleon: Total War .116
Need for Russia: Монстры СССР .114
Need for Speed: Shift .116
Need for Speed: World .28
Neverwinter Nights .18
NHL 10 .11
Numen: Contest of Heroes .104, 114
Order of War: Challenge .86
Painkiller: Воскрешение .114
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned .28
Plants vs. Zombies .116
Pong .25
Portal 2 .28
Primal Carnage .58
Prince of Persia: The Forgotten Sands .10, 28
Prison Break: The Conspiracy .100
Pro Evolution Soccer 2010 .116
Project Mercury .23
Prototype .116
R.U.S.E. .28
Race Pro .29
Red .11
Resident Evil 5 .116, 117
Rise of Prussia .84
Risen .116
Runaway 3: Поворот судьбы .114
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти .116, 117
Sam & Max: The Devil's Playhouse — Episode 1: The Penal Zone .28
Sam Suede in Undercover Exposure .10
SBK: Чемпионат мира по супербайку .114
Settlers 7: Право на трон .114

ИГРОМАНИЯ

96 Warhammer 40 000 Dawn of War 2: Chaos Rising О том, как делают эталонные аддоны

196-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ
199 Blur
200 Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

202-203 КОДЕКС
202 Стандартные коды * Читательские пасхалки
203 Читательские хинты

204-206 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
204 Тест № 5. Май
205 Сканворд № 5. Май * Фотографическая память № 5. Май * Подведение итогов за №3/2010

208 GAME OVER?
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

156 Кладбище русских игр Отечественные игры, которые так и не дожили до релиза

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Warhammer 40 000 Dawn of War 2: Chaos Rising
Just Cause 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City
BlazBlue: Calamity Trigger
Just Cause 2
Tron: Evolution

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:	
LG	2-я обложка
Oklick	3-я обложка
Мегафон	4-я обложка
В номере:	
A-DATA	17,19
Cooler Master	133
Cowon	53
Electronic Arts	85, 99
Kingmax	29
Microsoft	81
Nokia	47
Old Spice	7
Soft Club	20, 21, 87, 113
Билайн	9
КРИ	115
ТехноМир	26-27, 83, 177, 193, 207

Алфавитный список игр в номере

Shatter 106
Sid Meier's Civilization: Revolution 23
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic 21, 102, 114
Singularity 28
Six Days in Fallujah 24
Spider-Man: Играй и создавай 114
Splinter Cell: Conviction 25
Split/Second 28
Spore 16, 25
Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition 116
Star Wars: The Old Republic 22
StarCraft 18
StarCraft 2 15
StarCraft 2: Wings of Liberty 28
Stargate Worlds 12
Stargate: Resistance 12
The Black Mirror 2 114
The Curse of Monkey Island 11
The Hunter 22
The Oddbox 28
The Saboteur 116
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 92
The Silver Lining 29
The Sims 3 .....24, 116
The Sims 3: Ambitions 24, 28
Tom Clancy`s Splinter Cell: Conviction 28, 114
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 28
Toy Story Mania! 86
Trainz 2010 114
Tron: Evolution 30
Tropico 3: Absolute Power 28
Two Worlds 2 28
Uncharted 2: Among Thieves 14
Vessel 64
VVVVVV 117
Warhammer 40 000 Dawn of War 2: Chaos Rising 96
World of Battles 114
World of Tanks 28
World of Warcraft 22, 24
Worms Reloaded 28
Аллоды онлайн 116
Архитектор 114
Безумный гольф 114
Ведьмак 2: Убийцы королей 34, 114
Вокруг света за 80 дней 114
Губка Боб Квадратные Штаны: Работник месяца 114
Женские истории. Крутая Пэт 114
Машинариум 117
Метро 2033 .....10, 29, 117
Обитель тьмы: Сумерки 114
Остров проклятых 114
Ох уж эти детки: Волшебник Леденцового города 114
С грузом по Европе 2: Автобаны Германии 114
Самолетики 114
Ускользающий мир 114
Черное зеркало 2 114
Черные бушлаты 116
Честь и доблесть 2 114

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Видеомарафон по God of War 3

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Игровые

Black Prophecy
Red Dead Redemption
Naughty Bear
The Witcher 2: Assassins of Kings
Lord of the Rings: War in the North
Kane & Lynch 2: Dog Days
Dead to Rights: Retribution
Ghost Recon: Future Soldier
TERA: The Exiled Realm of Arborea

SPECIAL

Репортажи

Blur — тур по студии Bizarre Creations, разработчиков Blur
Alpha Protocol — рассказ о снаряжении современного шпиона
Dead to Rights: Retribution — дневники разработчиков о захвате движений для игры
Gran Turismo 5 — заезды NASCAR
R.U.S.E. — как создавалась игра, часть 3. Актер Майк Пауэрс рассказывает о своем персонаже в игре.
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction — геймдиректор Патрик Реддинг рассказывает о мультиплеере
Star Wars: The Old Republic — дневники разработчиков «Возвращение на Тарис»

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Dead to Rights: Retribution
EA Sports MMA
Just Cause 2
Majin and the Forsaken Kingdom
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Unigine (демонстрация движка)
«Метро 2033»

PS3

3D Dot Game Heroes
Yakuza 3
Yakuza 4

PC

ArmA 2: Operation Arrowhead
Primal Carnage
Stone Giant

Mobile

Metal Gear Solid: Peace Walker

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

История интерактивного кино
Видеомарафон по God of War 3
История компании BioWare, ч. 2

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Just Cause 2
Moto GP 09/10
Resident Evil 5: Gold Edition
Sonic & Sega All-Stars Racing
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising
Yakuza 3
«Метро 2033»

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Неофициальный ролик к ArmA 2: Operation Arrowhead
Видеокомикс по вселенной Command & Conquer 4: Tiberuim Twilight
Geometry Wars в реальности
Рекламный ролик из цикла «Mac против PC»
Mega64: Человек-инди
Музыкальный клип Metal Gear Solid: Peace Walker
Кевин Батлер рассказывает о будущих контроллерах
Бог «Тетриса»

Мнение редакции о «Метро 2033»

НЕТ, Я НЕ ЧИТАЮ ИНСТРУКЦИИ
ДА, Я НАСТОЯЩИЙ МУЖЧИНА
НОВЫЙ
Old Spice
ДО 7 ЧАСОВ АРОМАТА
WHITEWATER
ДЕЗОДОРАНТ
Заряжен свежестью
Old Spice
www.oldspice.ru
Реклама

DVD-МАНИЯ

DVD-мания
«DVD-мания» — дисковое приложение к журналу, содержащее все самые интересные демоверсии, моды, софт и бесплатные игры, которые вышли за последний месяц.

The Witcher — Medical Problems

ДЕМОВЕРСИЯ
The Settlers 7: Paths to a Kingdom

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD
Portal — Still Alive
«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» — Sigerous Mod
The Witcher — Medical Problems

Подборки
Dragon Age: Origins
FIFA 10
Grand Theft Auto 4
Fallout 3
Left 4 Dead 2
Pro Evolution Soccer 2010
Torchlight

ИНТЕРЕСНОСТИ
Digital: A Love Story
Dreamside Maroon
Freeciv
FreeCol
Puddle
Quadra

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ
«Легенды 3. В погоне за призраком»
«Полцарства за принцессу 2»

ПАТЧИ
Assassin's Creed 2 (русская версия)
Dragon Age: Origins (английская версия)
Hearts of Iron 3 (английская версия)
Risen (любая версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Скины для Steam
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС
Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker
Сохранения (PC)
Battlefield: Bad Company 2
Mass Effect 2 (редактор сохранений)
Prison Break
The Saboteur
«Метро 2033»
Сохранения (PS3)
Afro Samurai
Final Fantasy XIII

Сохранения (Wii)
Castlevania: Rondo of Blood
New Super Mario Bros. Wii

Сохранения (PSP)
BlazBlue: Calamity Trigger
G.I. Joe: The Rise of Cobra
Gran Turismo
MotorStorm: Arctic Edge
Tekken 6

Трейнеры
Aliens vs. Predator
Battlefield: Bad Company 2
Chantelise
C&C 4: Tiberian Twilight
Dragon Age: Origins — Awakening
Ikaro
Just Cause 2
Prison Break
Supreme Commander 2
The Saboteur
Vancouver 2010
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising
«Метро 2033»

База кодов «Игромании»

Демоверсия The Settlers 7: Paths to a Kingdom

Если не работает диск *напишите по адресу **mistake@igromania.ru** или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы его вам заменим.*

Мы, жители виртуального мира, уже давно не представляем себе нормального существования без Интернета.

Сеть окружает нас повсеместно, и мы уже не представляем жизни без этого неисчерпаемого источника информации, развлечений и общения. Причем наши запросы к качеству предоставляемых услуг постоянно растут. Нам уже недостаточно просто бродить по просторам Интернета, теперь мы желаем смотреть высококачественное видео прямо в Сети, слушать музыку, болтать по голосовой связи и, конечно, играть в игры!

Уходят в прошлое диалап-модемы, и звонкое «Пи-и-и-пш-ш-ш!» устанавливающегося соединения все реже раздается по ночам в наших квартирах. И не мудрено, поскольку возможности телефонного соединения уже давно не могут удовлетворить все наши потребности.

Современные проводные технологии предоставляют большие пропускные способности каналов связи и гораздо меньшие задержки передачи данных. Но кроме вышеназванных требований мы еще желаем мобильности доступа в Интернет. Мы хотим иметь возможность, валяясь с ноутбуком на диване или сидя за чашкой чая на кухне, первыми посмотреть свежие новости, видео, новинки и поделиться своими впечатлениями в первой десятке. Следовательно, в нашем доме нужен тотальный и свободный доступ в Сеть. Удобство и свобода без потерь качества для каждого «Интернетувлеченного» домочадца!

Сейчас мы поговорим о новом, удобном и комфортном варианте получения беспроводного домашнего Интернета — установке дома своей собственной точки WiFi-доступа от «Билайн».

ИТАК, РАСПРОСТРАНЕННЫЕ БЕСПОЧВЕННЫЕ СТРАХИ, СОМНЕНИЯ И ВОПРОСЫ:

Вопрос: — Требуется ли протягивать провода по квартире?

Ответ: — Прокладывать провод по всей квартире вовсе не обязательно. Достаточно всего лишь провести кабель от электрического щитка до дверей вашей квартиры. Все остальные заботы возьмет на себя WiFi-роутер, который можно разместить в любом удобном месте.

В: — Какой комплект оборудования мне потребуется?

О: — Самое главное — это наличие WiFi-роутера. Это, по сути, сердце вашей домашней беспроводной сети. Для стационарных компьютеров, не обладающих встроенными средствами поддержки WiFi, понадобится USB-адаптер или сетевая карта WiFi. Большинство современных ноутбуков имеют встроенную поддержку WiFi.

В: — Ухудшится ли пропускная способность канала и что с задержкой сигнала?

О: — Для игроков в сетевые и онлайновые игры эти показатели являются немаловажными. Само собой, взаимное положение точки доступа и компьютера, принимающего доступ, могут влиять на мощность и чистоту принимаемого сигнала. А теперь внимание: много цифр! В зоне прямой видимости показатели будут наилучшими, приближаясь к технологическому максимуму (54 Мбит/с для одноканального роутера). Наличие же на пути сигнала работающей микроволновой печи, зеркала или нескольких железобетонных перекрытий наоборот, ослабит сигнал. Что касается задержки сигнала, ее может обуславливать несколько факторов — наличие и интенсивность помех в зоне действия сигнала, удаленность приемника от передатчика-роутера. Средняя задержка сигнала между машиной в WiFi-сети и машиной, подключенной к роутеру, составляет порядка 3-5 мс при удалении от роутера на 5 метров в зоне прямой видимости и 10-15 мс при удалении порядка 15 м (на кухню, за два поворота коридора, напрямик через две стены). Соответственно, эта цифра приплюсовывается к задержке сигнала от роутера до игрового сервера.

Как видите, это незначительные потери, которые не лишат вас преимущества ни в одной из современных игр!

В: — Какова дальность действия точки доступа?

О: — Стандарт 802.11 регламентирует дальность уверенного приема сигнала передатчика в 45 метров.

В: — Смогу ли я без проблем играть в свои любимые онлайн-игры? Не повлияет ли WiFi-роутер на качество и скорость игры?

О: — Пропускная способность WiFi-роутера от «Билайн» позволяет играть в любые многопользовательские игры. Если вам покажется, что у вас не достаточно сетевых развлечений и вам захочется чего-то новенького, портал развлекательных ресурсов local.beeline.ru предложит вам множество сетевых игр и других занятий, позволяющих хотя бы на минуту отвлечься от работы и учебы.

В: — Смогу ли я подключить к Интернету свою игровую приставку?

О: — Конечно! С помощью WiFi-роутера вы сможете подключить к Интернету одновременно несколько компьютеров, игровых приставок и других устройств. Благодаря этому вы с легкостью сможете организовать геймерский онлайн турнир с друзьями, не выходя из дома.

Рубрику подготовили: **Александр Милованов, Игорь Асанов, Роман Епишин, Михаил Лисецкий, Андрей Чаплюк, Ян Кузовлев, Юрий Захаров.**

ПОДРОБНОСТИ

Плыли облака

ПОДРОБНОСТИ ОБ ONLIVE С GDC 2010

На конференции разработчиков игр Майк Маккарви рассказал о планах разработчиков сервиса **OnLive**. На территории США долгожданная служба заработает 17 июня. В этот день к OnLive смогут подключиться владельцы PC и «маков». Создатели сервиса уже заручились поддержкой **THQ**, **Ubisoft** и **EA**. На первоначальном этапе пользователям предложат около двух десятков игр, а к концу года их количество возрастет до 50-60. В стартовый список уже включены **Assassin's Creed 2**, **Metro 2033**, **Prince of Persia: The Forgotten Sands**, **Mass Effect 2** и **Dragon Age: Origins**.

Абонентская плата для подписчиков OnLive составит $15 в месяц. За эти деньги предложат неограниченный доступ к демоверсиям, возможность играть по сети, наблюдать за сражениями своих друзей, записывать видеоролики и размещать сохранения на серверах, чтобы иметь возможность продолжить игру с любого другого компьютера. Также обещан стандартный набор услуг вроде чата, списка друзей, аватаров и т.д. Первоначально для запуска OnLive на PC и Mac будет выпущен небольшой плагин, устанавливаемый прямо в браузер. Ближе к концу года разработчики сервиса начнут продажи адаптера MicroConsole. Его можно будет подключать к телевизору, чтобы запускать игры на большом экране.

До России «облачные» игры доберутся еще очень нескоро.

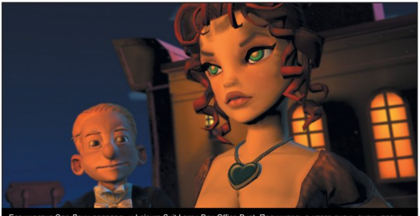
Однако размер абонентской платы понравился далеко не всем, и разработчики сервиса довольно-таки оперативно отреагировали на критику. Стив Перлман, исполнительный директор OnLive, в своем блоге сообщил, что до конца года будет запущена служба OnLive Game Portal. Пользователи этого сервиса смогут бесплатно играть в демоверсии, а за небольшую плату — в полные версии игр. Никаких абонентских взносов для тех, кто выберет OnLive Game Portal, не предусмотрено. Это предложение наверняка заинтересует тех, кто играет не слишком часто либо не хочет платить за ненужные услуги. Сам Перлман не стал уточнять, какими именно преимуществами платный OnLive Game Service будет обладать перед бесплатным OnLive Game Portal.

АНОНСЫ

Наследие Ларри

ЕЩЕ ОДНА ИГРА ЭЛА ЛОУИ ОТОШЛА ДРУГИМ РАЗРАБОТЧИКАМ

Компании **Apogee** и **Icarus Studios** работают над игрой **Sam Suede in Undercover Exposure**. Проект описывается как «комедийный взгляд на приключенческие экшены». Более никакой информации не разглашается, но одно предположение можно сделать: игра, скорее всего, создается для PC, поскольку ранее Icarus работала в основном именно с этой платформой. Имя Sam Suede in Undercover Exposure звучит не впервые. Над проектом с точно таким же названием ранее трудился знаменитый Эл Лоуи, создатель **Leisure Suit Larry**. Однако в 2006 году после закрытия студии **iBase Entertainment** работа прекратилась. Теперь Apogee, по всей видимости, решила воскресить бренд. Жаль только, о самом мистере Лоуи не сказано ни слова, что может означать его непричастность к возрожденной игре.


Без участия Эла Лоуи делалась и Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Получилось в итоге очень-очень плохо.

Зато сам он недавно раскрыл детали сюжета еще одной так и не вышедшей игры: **Leisure Suit Larry: Lust in Space**. Она находилась в разработке еще в 1998 году. По сценарию Ларри был пленен инопланетным племенем амазонок. Те промыли бедняге мозги, и он начал думать, что зажигает на небесном диско-танцполе. Коварные амазонки хотели сделать его прародителем расы инопланетян, выращенных для захвата Земли, а игроку, само собой, надо было остановить вторжение и спасти планету.

Представители **Starbreeze Studios** объявили, что прекращают работу над экшеном по фильмам о Джейсоне Борне. Причина отмены — издательство **Electronic Arts** не хочет тратить ресурсы на малоприбыльные проекты.

Регулярный саммит **Women in Games**, на котором собираются работающие в игровой индустрии женщины, оказался под угрозой. Организаторы объявили, что решили отказаться от седьмой по счету конференции из-за слишком малого количества участников.

АНОНСЫ

Кровавая шапочка

АМЕРИКАН МАКГИ ИЩЕТ ИЗДАТЕЛЯ ДЛЯ СВОЕЙ НОВОЙ ИГРЫ

Если не дождемся такой «Красной Шапочки», всегда можно будет переиграть в Fairytale Fights.

Американ Макги намеревается сделать игру по мотивам сказки Шарля Перро «Красная Шапочка». На сервисе Flickr знаменитый дизайнер выложил несколько концепт-артов из будущей игры, что сейчас носит рабочее название **Red**. Судя по всему, Макги остался верен себе. На артах Красная Шапочка ни капельки не похожа на знакомую нам безобидную девочку. С картинок на игроков взирает хладнокровная воительница, которая лихо расправляется с огромными кровожадными волками.

Сам Макги уже несколько лет буквально бредит «Красной Шапочкой». Во время прошедшей конференции разработчиков он рассчитывал впечатлить издателей и получить деньги на создание игры. Получилось у него или нет — пока не известно. Но судьба игрового воплощения сказки Шарля Перро наверняка будет зависеть от того, насколько хорошо продастся текущий проект Макги — **American McGee's Alice 2**.

ПОДРОБНОСТИ

Не своя тарелка

ALAN WAKE НЕ ВЫЙДЕТ НА PC

Нельзя сказать, что Alan Wake категорически не подходит для PC, так что это наверняка не единственная причина.

Последние надежды увидеть экшен-хоррор **Alan Wake** на PC растаяли как утренний туман. Представители **Microsoft** прямым текстом сказали, что ждать компьютерного релиза игры не стоит.

Тот факт, что изначально Alan Wake задумывался как мультиплатформенный проект и даже собирался продемонстрировать преимущества DirectX 10, никого, похоже, не смущает. Сегодня официальная позиция издательства такова: игра больше подходит для Xbox 360. «Одни игры больше подходят для PC, в другие же лучше играть на диване перед большим телеэкраном. Мы поняли, что наиболее привлекательный путь знакомства с Alan Wake лежит через Xbox 360, и поэтому сконцентрировали силы на создании эксклюзива для Xbox 360», — пояснил один из разработчиков. Отчаиваться все же не стоит — достаточно вспомнить историю с **Halo**. Тогда игру тоже буквально из-под носа забрали у владельцев PC, но через два года после релиза на Xbox все-таки вернули назад.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Игры в помощь гаитянам

БЛАГОТВОРИТЕЛЬНАЯ АКЦИЯ НЕ СОБРАЛА МНОГО ДЕНЕГ, НО ПРИВЛЕКЛА МНОГО ВНИМАНИЯ

«Потерпи, сынок! Еще десяток уровней — и идем менять подгузник».

$5500 и 92 раскошелившихся сердобольца — благотворительный **Complete Game-Completion Marathon** сильно не дотянул до поставленной планки ($10 000 за выходные), но в целом доказал: люди готовы платить деньги за то, чтобы смотреть, как играют другие. Мероприятие в поддержку разрушенного землетрясением Гаити прошло под эгидой научно-развлекательной лаборатории Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, что квартирует в стенах Массачусетского технологического института, и транслировалось в интернете. Впрочем, вас, конечно, интересует, во что играли? Если коротко — в произведения многих интерактивных эпох и жанров. Шестнадцать команд взяли на себя повышенные обязательства с целью привлечь внимание именно к своей трансляции. Как вам, к примеру, обещание пройти **Metal Gear Solid 4** на самой высокой сложности? Или клятва молоденькой девушки из команды Consoles Are So Last Millennium, задавшейся целью покорить 15 аркад на своем iPhone за тринадцать с половиной часов? Сказано — сделано. Ну и так далее: троица The Stickhandlers реконструировала хоккейный сезон 1982 года в **NHL 10**, Team Guybrush за 15 часов освежила в памяти **The Curse of Monkey Island**, а Team Medkit — первый и второй Doom.

Американец Джон Макаллистер установил новый рекорд в классической аркаде Asteroids. Ему удалось набрать 41 338 740 очков, что на 2300 больше, чем у предыдущего рекордсмена Скотта Сафрана, совершившего свое достижение еще в 1982 году.

СЛУХИ

Bungie планирует вернуться к Marathon?

КОМПАНИЯ ВНЕЗАПНО ВСПОМНИЛА О СВОЕМ СТАРОМ ДЕТИЩЕ

В Сети появилась информация о том, что **Bungie** обновила права на торговую марку **Marathon**. Напомним, что именно так назывался один из первых проектов студии. Он вышел в середине 90-х на компьютерах фирмы **Apple** и среди их пользователей в те годы считался чуть ли не культовым. А в 2007 году в сети Xbox Live Marketplace появился ремейк **Marathon 2: Durandal**, который можно купить и сейчас.

Все это наводит на определенные мысли: вполне вероятно, что Bungie подумывает о создании нового проекта из серии Marathon. Разработчики уже не раз заявляли, что хотели бы слегка отвлечься от **Halo**. Хотя есть и другой вариант — Bungie обновила права на торговую марку, чтобы сохранить ее за собой на будущее. Возможно, какие-то подробности мы узнаем на выставке E3, которая пройдет в июне.

Без Marathon не было бы Halo. Множество отсылок к первой игре Bungie можно найти и в ее флагманской серии.

ИНДУСТРИЯ

Звездные врата могут закрыться

СОЗДАТЕЛИ STARGATE WORLDS ОСТАЛИСЬ БЕЗ РАБОТЫ

Будет крайне обидно, если MMO споткнется на финишной прямой — закрытый бета-тест начался еще в 2008 году.

Прославившаяся среди любителей онлайн-перестрелок **Cheyenne Mountain Entertainment** села на финансовую мель. Представители компании официально заявили о своей несостоятельности и планируют воспользоваться правилами главы 11 Кодекса о банкротстве США, чтобы в кратчайшие сроки осуществить реорганизацию. Однако просто так копаться в финансовых схемах начальство Cheyenne Mountain Enter-tainment не собирается — к судебному разбирательству уже привлекли бывшего исполнительного директора Гарри Уитинга. Именно он, по мнению сотрудников, своими «вредоносными махинациями» довел некогда преуспевающую компанию до нынешнего плачевного положения.

Поклонники **Stargate Worlds** тем не менее не думают вешать носы и отбрасывать в сторону клавиатуры. В данный момент на официальном форуме вовсю идет обсуждение способов спасения Cheyenne Mountain Entertainment. Официальный представитель уверяет интересующихся фанатов, что в случае успешных продаж игры **Stargate: Resistance** компании все-таки удастся мощным рывком вернуть свое застрявшее «судно» обратно в «благоприятные воды» игростроения. Онлайн-шутер уже доступен всем неравнодушным игрокам по цене €12,95 на ***direct2drive.com***.

SEGA закрывает свою внутреннюю студию SEGA Studios San Francisco, работавшую над трехмерными ремейками **Altered Beast**, **Golden Axe**, а также обеими частями экшена **Iron Man**. Последняя игра студии, **Iron Man 2**, была закончена еще до закрытия и должна выйти 30 апреля.

Джейсон Бергман, бывший продюсер **Take-Two**, заявил, что если бы **Duke Nukem Forever** не был отменен в прошлом году, то согласно планам издательства должен был отправиться в магазины 1 апреля 2010 года — такая шутка была бы вполне в духе разработчиков.

ИНДУСТРИЯ

По десятке к миллионам

ПРОЕКТ «ДЕСЯТЬ ДОЛЛАРОВ» НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

Самое главное в успешной торговой кампании — броское название.

Большой босс **Electronic Arts** Джон Рикителло поделился новыми планами относительно сравнительно честного отъема денег у населения — торговой программы Project Ten Dollar (проект «Десять долларов»). Напомним суть: отныне каждая новая коробка с игрой от EA снабжается одноразовым талоном на скачивание дополнительного контента. А игроки, купившие подержанную игру, за контент обязаны заплатить означенные $10. Подобная схема уже была с успехом обкатана на **Mass Effect 2**, **Dragon Age**, а также недавней **Battlefield: Bad Company 2**. Теперь программа запущена с размахом.

Недавно EA обзавелась еще одним сателлитом — компанией Playfish. Благодаря ей приобретатели новинок смогут, в частности, рассчитывать на тематические мини-игры в социальных сетях. «Если мы хотим поднять доходность наших проектов, необходимо сделать их более привлекательными для покупателей, — улыбается инвесторам Джон, хотя и не может скрыть своего беспокойства. — Мы часто спотыкались, но пора положить этому конец. Пришло время реализации замыслов». В третьем квартале прошлого года выручка EA просела на рекордные 25% ($82 млн), и с помощью Project Ten Dollar «электроники» атакуют сразу по двум направлениям. Первое — перепродажа использованных игр третьими лицами. Второе — популяризация скачиваемых дополнений.

ИНТЕРЕСНОСТИ

500XP с плюсом

В УНИВЕРСИТЕТЕ ИНДИАНЫ ВВЕДЕНА ИНТЕРЕСНАЯ СИСТЕМА ОЦЕНОК

Без спецэффектов новая система практически ничем не отличается от старой.

В университете штата Индиана теперь вместо оценок студенты получают опыт — прямо как в RPG. Несколько эксцентричная идея принадлежит Ли Шелдону — человеку многих талантов. Он известен в качестве геймдизайнера и сценариста (работал над сериалами Charlie's Angels, Star Trek: The Next Generation и другими), а сейчас преподает на факультете телекоммуникаций того самого университета. Теперь для его студентов успешно сданная лабораторная или тест — это выполненный квест, приносящий очки «экспы». Такая методика призвана облегчить обучение некоторым студентам. Полный энтузиазма Шелдон также предлагает применять ее и на рабочих местах.

Если задуматься, то подобная система вполне подошла бы для России. Правда, есть вероятность, что у нас опыт и всякие бонусы приобретались бы через микротранзакции и платные смски.

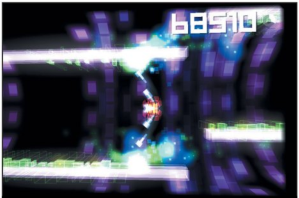
ПОДРОБНОСТИ

Космические шутеры покидают свой дом

ИНДИ-РАЗРАБОТЧИКИ КАК ПО КОМАНДЕ ПОРТИРУЮТ СВОИ ИГРЫ НА PC

Сразу две инди-студии решили перенести свои игры с Xbox 360 на PC. Первая — **Hermit Games** с их скроллером **Leave Home**. В нем игрок управляет космическим кораблем, пушки которого могут поворачиваться на 180 градусов. Среди особенностей игры — яркий неоновый дизайн и щадящая механика: после каждой игровой сессии уровень сложности подстраивается под игрока. Вторая студия — **Cold Beam Games**. Их задорный космический шутер **Beat Hazard** появился в службе Xbox Live еще в прошлом году. По своей сути он напоминает **Audiosurf**. Мастера из Cold Beam Games выстроили на музыкальной основе межзвездные баталии. Выглядят они примерно как схватки в **Geometry Wars**: кораблик летает по экрану, отстреливаясь от наседающих со всех сторон врагов. А от музыки здесь зависит мощность оружия — чем интенсивнее ритм, тем ярче и красивее расправа над противниками.

Обе игры уже можно купить. Leave Home продается прямо на сайте разработчика (***hermitgames.com***), а Beat Hazard распространяется через Steam.



Буйство красочных геометрических фигур сегодня практически обязательно в инди-играх.

Стали известны первые неофициальные подробности о новой части Call of Duty, которую сейчас разрабатывает студия **Treyarch**. Игра получит подзаголовок Black Ops и будет охватывать события от Второй мировой и до наших дней, включая конфликты во Вьетнаме и Южной Америке.

СОБЫТИЯ

Любимцы англичан

ИТОГИ ЦЕРЕМОНИИ НАГРАЖДЕНИЯ BAFTA

На церемонии вручения наград Британской академии кино и телевидения (BAFTA) лучшей игрой года была признана **Batman: Arkham Asylum** от **Rocksteady Studios**. Эта же игра удостоилась награды за лучший геймплей. **Uncharted 2: Among Thieves**, в свою очередь, хоть и уступила в главном состязании Arkham Asylum, вышла победителем аж в четырех других номинациях. Ее признали лучшим экшеном 2009 года, а также наградили за лучшее музыкальное сопровождение, лучшее звуковое оформление и лучший сюжет.

А вот шутер **Call of Duty: Modern Warfare 2**, заявленный в восьми номинациях, довольствовался лишь одной наградой — его признали лучшей игрой по версии пользователей сайта розничной сети GAME. Другой титулованный претендент, **Assassin's Creed 2**, и вовсе остался без наград.

Бэтмен вообще не может проигрывать, потому что он — Бэтмен.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Анонс на грифельной доске

НА САЙТЕ СТУДИИ LUDOÏD ПОЯВИЛСЯ ТИЗЕР ИХ НОВОЙ ИГРЫ

Вышедшая в 1992 году приключенческая игра **Alone in the Dark** стала одним из прародителей жанра хоррор в индустрии электронных развлечений. В этом году ее создатели, судя по всему, собираются представить какой-то новый проект.

На официальном сайте французской студии **Ludoïd** в списке игр появилась темная лошадка. Вместо обложки диска с очередным проектом под вывеской «2010» изображен логотип **Ubisoft** и грифельная доска. На ней по-французски написана рекомендация перевернуть доску, чтобы узнать название новой разработки компании. Увы, оборотная сторона демонстрирует лишь меловые следы от стертых слов. Дыма без огня, как известно, не бывает, а значит, в обозримом будущем Ludoïd выступит с анонсом. Пока же остается разглядывать доску, по форме подозрительно похожую на iPad.

На ludoid.fr эта доска в самом низу. Быть может, на момент выхода номера ее есть смысл проверить еще раз.

ПОДРОБНОСТИ

Опять за старое

ПИТЕР МОЛИНЬЁ СРАВНИВАЕТ FABLE 3 С ПРОИЗВЕДЕНИЯМИ ДИККЕНСА

Питер Молиньё, хоть и погрозился не делать больше пустых обещаний, не отказывает себе в удовольствии делать громкие заявления. В одном из интервью он изложил свое видение будущего **Fable 3**. Едва ли для кого-то станет сюрпризом решение разработчиков снабжать игру дополнительным контентом, но совершенно неожиданным стало сравнение игры с книгами Диккенса.

«Я всегда думал, что было бы здорово прогуляться по мрачному Лондону Чарльза Диккенса. А его книги очень и очень мрачные. К тому же истории в них разбиты на эпизоды. Так почему бы и нам не сделать так же? Сначала мы выпустим первую часть, большую, а затем вы сможете загрузить дополнительные — аналогичным образом писал Диккенс», — говорит Молиньё. То есть авторы собираются подкреплять игру не наборами сомнительного хлама, а полноценными сюжетными сценами. При этом система загрузки дополнений будет органично вплетена в виртуальный мир. По словам Питера, приобрести дополнительный контент можно будет без выхода в меню консоли. Такая система уже была опробована на **Fable 2**, но только после выхода полной версии игры, поэтому полноценного теста не получилось. Хотя Молиньё назвал эксперимент «успешным».

Видимо, месье Молиньё не обошла стороной новость об отмененном «Оливере Твисте». Теперь Диккенса будут искать в его игре.

PC-версия экшена **Lost Planet 2** отложена на осень, хотя изначально **Capcom** планировала выпустить ее одновременно с консольными — в мае. Первая часть, хоть и стала блокбастером на Xbox 360, прошла почти незамеченной на PC, во многом из-за годичной разницы в дате релиза с консолью.

Инди-скроллер **Insanely Twisted Shadow Planet**, наделавший в прошлом году много шума одним только своим трейлером, станет эксклюзивом для сервиса Xbox Live Arcade. Выйдет ли в будущем игра на PC, пока не сообщается.

слухи

Gears of War 3 в 2011-м?

ВОЗМОЖНО, ТРЕТЬИ «ГИРИ» БЛИЖЕ, ЧЕМ НАМ КАЖЕТСЯ

Журнал Edge, ссылаясь на надежный источник, назвал примерную дату выхода шутера **Gears of War 3** — начало апреля 2011-го. Анонс предположительно состоится в июне на выставке E3.

Оригинальная **Gears of War** вышла на Xbox 360 в 2006 году, сиквел поступил в продажу в 2008-м. С такой периодичностью третью часть впору встречать в 2010-м, но, по данным все того же источника, **Microsoft** выжидает более удачный с маркетинговой точки зрения момент. Компания не хочет класть все яйца в одну корзину: на этот год у нее уже запланирован запуск Project Natal и **Halo: Reach**. Все эти сведения Microsoft комментировать отказалась, хотя вице-президент **Epic Games** Марк Рейн подтвердил, что в нынешнем году Gears of War 3 не выйдет. Правда, причину назвал иную. Разработчики якобы всецело поглощены поддержкой проектов других компаний, использующих Unreal Engine. Интересно, что ранее представители Epic Games напугали игроков, погрозившись не выпускать Gears of War 3 на этом поколении приставок. Быть может, это они так пошутили.

Мужчины с бензопилами должны стать веским аргументом в конкурентной борьбе с Sony.

индустрия

Гости Battle.net

ОБНОВЛЕННЫЙ СЕРВИС BLIZZARD МЕТИТ В КОНКУРЕНТЫ STEAM

Роб Пардо, исполнительный вице-президент по геймдизайну **Blizzard**, заявил, что студия всерьез рассматривает возможность лицензирования технологии сервиса Battle.net сторонним разработчикам и издателям. «Мы уже не раз говорили об этом. Проблема в том, что реализация такого плана обрушит большую нагрузку на наши команды. Главный вопрос — сможем ли мы предложить сторонним компаниям такой же уровень поддержки, который обеспечиваем своим проектам? Ответа мы пока не знаем. Но работа предстоит серьезная», — сказал Роб Пардо в одном из интервью.

Напомним, что Blizzard представила обновленный сервис Battle.net в этом году, существенно дополнив и улучшив его функционал. Именно из-за нового Battle.net разработчикам пришлось отложить тестирование **StarCraft 2**. Сейчас вся система очень сильно напоминает Steam, а с приходом в нее других компаний она и вовсе превратится в прямого конкурента сервиса от **Valve**.

Чаты в Battle.net 2.0 очень похожи на то, что мы видим в Steam. Справа список контактов, а каждый новый диалог открывается в отдельном окошке.

индустрия

Еще не все

МАЙКЛ ДЖЕКСОН ВЕРНЕТСЯ В ВИДЕОИГРЕ

Компания **Sony** заключила контракт с семьей Майкла Джексона, приобретя права на выпуск альбомов певца, а также DVD и игр с его именем. Этот контракт стал самой дорогой сделкой в музыкальной истории, переплюнув даже 150-миллионное десятилетнее соглашение с Jay-Z, заключенное в 2008 году. Но Sony явно знает, что делает. Сборы от одного только документального фильма «Вот и все» (This is It) составили порядка 260 миллионов. Ранее появлялись слухи, будто компания еще до смерти короля поп-музыки приступила к разработке игры с его участием, но официально они пока не подтверждены. Тем не менее у Sony есть очень удобный повод для премьеры новой танцевальной игры — выпуск кинетического контроллера PlayStation Move, который состоится этой осенью.

Этот чернокожий паренек и не подозревает, что миллионы людей станут раскошеливаться за возможность немного побыть им.

Гейб Ньювел рассказал, что в третьем эпизоде **Half-Life 2** разработчики хотят найти новые способы воздействия на психику игрока. Ньювел считает, что вызвать у нас настоящий страх способны, например, смерть близких друзей персонажа либо потеря важных способностей. Раньше глава **Valve** уже подтвердил, что ждать третий эпизод в этом году не стоит.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Mass Effect каждый месяц

АНОНСИРОВАНЫ ПЕРИОДИЧЕСКИЕ КОМИКСЫ ПО ИГРЕ

На конференции **Emerald City Comic-Con** в Сиэтле издательство **Dark Horse Comics** выступило с важным анонсом. Оно сообщило о своем намерении наладить ежемесячный выпуск комиксов во вселенной **Mass Effect**.

Персонажи знаменитой космической саги уже появлялись на рисованном пространстве графических новелл. В январе этого года вышло четыре номера комиксов **Mass Effect: Redemption**, авторы которых — Мак Уолтерс и Джон Джексон Миллер — теперь примут участие в работе над новыми историями. Сюжет ежемесячной серии будет следовать второй игре, хотя что именно имеют в виду создатели — пока не совсем понятно. Если рассуждать логически, повторять фабулу **Mass Effect 2** на бумаге бессмысленно и даже вредно, так что писатели, скорее всего, сконцентрируют внимание на событиях, оставшихся за кадром или произошедших вскоре после финала игры.

Видимо, январские выпуски продались с огромным успехом.

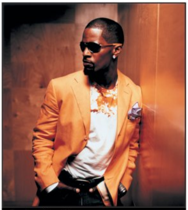
ИГРОВОЕ КИНО

Другой Линч

ДЖЕЙМИ ФОКС СТАНЕТ НАПАРНИКОМ БРЮСА УИЛЛИСА В ФИЛЬМЕ «КЕЙН И ЛИНЧ»

Сценарист фильма **Kane & Lynch** Кайл Уорд назвал имя исполнителя второй главной роли. В качестве психопата Линча на экране появится темнокожий Джейми Фокс, известный по фильмам «Соучастник» и «Солист».

Кейна, напомним, сыграет неподражаемый Брюс Уиллис, назвавший сценарий картины «одним из лучших сценариев боевиков из всех, когда-либо им виденных». Но если Уиллиса в роли спасающего свою семью наемника Кейна представить совсем несложно, то Фокс с образом Линча вяжется слабо. Хотя к полному копированию игры создатели фильма и не стремятся. «В кино не будет повторяться каждая сцена из игры, но по сути это все та же история о наемнике, связавшемся с психопатом-шизофреником ради спасения своей жены и дочери», — сказал продюсер картины Эдриан Аскарие. Возможно, именно такой подход и нужен, чтобы угодить одновременно и поклонникам игры, и не знакомым с ней людям.



Джейми Фокс. На психопата не похож, но это всегда можно исправить.

ПОДРОБНОСТИ

Беззащитная компания

EA ОТКЛЮЧИЛА СИСТЕМУ ЗАЩИТЫ В ЦИФРОВЫХ КОПИЯХ BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Electronic Arts продолжает завоевывать доверие игроков. Недавний патч для PC-версии **Battlefield: Bad Company 2** отключил систему защиты от копирования SecuROM. Теперь покупатели лицензионных копий игры могут вздохнуть спокойно. Правда, лишь те, кто купил Battlefield: Bad Company 2 с помощью сервиса цифровой доставки Steam. Если вы приобрели диск в обычном магазине, то приготовьтесь и дальше мучиться с SecuROM.

В последнее время издательство Electronic Arts все чаще отказывается от подобных систем. Без защиты от копирования уже продаются одни из главных хитов EA — **Spore**, **Mass Effect** и **Dragon Age: Origins**. Судя по всему, руководство фирмы пришло к выводу, что так будет намного лучше для бюджета и репутации одновременно. Пираты рано или поздно ломают практически любую защиту, поэтому муки игроков в большинстве случаев никак не оправданы.

Полный отказ от защиты — это явный «привет» Ubisoft с ее системой, требующей постоянного подключения к интернету.

Хакер, называющий себя Roid-Monkey, взломал учетную запись Ларри Херба — директора по программированию Xbox Live, известного также под ником Major Nelson. **Microsoft** уже взяла ситуацию под контроль, но прецедент наверняка заставит призадуматься об улучшении уровня защиты сервиса.

Дизайнер студии **BioWare** Кристина Норман рассказала на своей персональной страничке Twitter о начале работ над **Mass Effect 3**. Третья часть игры пока находится на очень раннем этапе разработки, но будет использовать тот же самый движок Unreal Engine 3, что и первые две.

Всевластье Warner Bros.

АНОНСИРОВАНА НОВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ»

Студия **Snowblind**, создавшая **Baldur's Gate: Dark Alliance** и сейчас принадлежащая компании **Warner Bros.**, работает над игрой во вселенной «Властелина Колец». Издательство анонсировало ролевой экшен **Lord of the Rings: War in the North** для PC, PS3 и Xbox 360.

Действие происходит примерно в то же время, что и поход знаменитого Братства Кольца, однако разработчики намерены осветить события, ранее остававшиеся «за кадром». По предварительным данным, в основу игры ляжет содержание как фильмов, так и книг — у Warner Bros. есть права на использование и тех, и других материалов. War in the North ориентируется в первую очередь на совместное прохождение с участием троих игроков. Играбельных рас также пока ожидается три — эльфы, гномы и люди. Очередное путешествие по Средиземью начнется в 2011 году.

Разработчики **Mafia 2** наконец-то назвали точную дату релиза одной из самых ожидаемых игр года. Как мы и предполагали, игра выйдет 27 августа — ровно в этот же день восемь лет назад появилась на свет и первая часть **Mafia**.

ИНДУСТРИЯ

Ensemble Studios виновата сама

СТУДИЮ ПОГУБИЛ ЧРЕЗМЕРНЫЙ ТРУДОГОЛИЗМ

На Game Developers Conference 2010 бывший сотрудник **Ensemble Studios** Пол Беттнер выступил с неожиданным откровением. Он заявил, что студия сама виновата в своем закрытии. **Microsoft** распустила прославившуюся серией **Age of Empires** команду в 2008 году. По словам Беттнера — из-за воцарившейся в студии «кранчевой культуры», то есть работы с постоянными перегрузками. Он нелицеприятно отозвался о чрезмерном трудоголизме коллектива, назвав эту проблему общей для всей индустрии. «Мы сжигаем всех наших лучших людей. Мы уничтожаем этих ценных художников, разбиваем их семьи, приносим в жертву их молодость. И они уходят, унося с собой весь свой опыт, — сокрушается Беттнер. — Кроме того, разработка каждой нашей игры занимала вдвое больше времени, чем мы планировали изначально, и стоила вдвое больше. Microsoft — публичная компания, она отвечает перед своими акционерами, а мы просто были слишком дорогими». В настоящее время ветеран Ensemble работает в компании **NewToy**, занимающейся играми для iPhone.

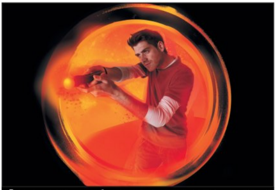
Как бы там ни было, вклад в игровую индустрию студия сделала колоссальный. Тяжело найти хардкорного игрока, ни разу не видевшего Age of Empires.

ПОДРОБНОСТИ

Путь стратегий на консоли

PLAYSTATION MOVE МОЖЕТ ПОТЯГАТЬСЯ С КОМПЬЮТЕРНОЙ МЫШЬЮ

Как известно, разработчики стратегий не слишком жалуют консоли. В первую очередь — из-за проблем с управлением. Но в будущем ситуация может измениться. По словам Антона Михайлова из американского отделения **Sony**, точность работы сенсорного контроллера **PlayStation Move** настолько высока, что он вполне сможет составить конкуренцию главному оружию фанатов RTS — мышке. «С помощью определенных манипуляций мне удалось подключить Move к PC и протестировать некоторые игры. Мне даже удалось поиграть в **StarCraft**... Причем именно получить удовольствие от игры, а не промучиться несколько минут. Уверен, многие разработчики со временем предпочтут привычной мышке контроллер Move», — заявил Михайлов. Если представители Sony не преувеличивают возможности Move, то скоро разработчики RTS могут пересмотреть свое отношение к консолям.



Все почему-то упорно забывают о главном: держать контроллер на весу не слишком удобно.

АНОНСЫ

Романтика по BioWare

ФАНАТЫ ПРОСЯТ, ФАНАТЫ ПОЛУЧАТ

BioWare рассматривает возможность выпуска аддонов, которые добавят в сюжеты ее игр новые любовные линии. На конференции разработчиков игр Грег Зещук сказал журналистам, что фанаты уже не раз просили BioWare более «подробно» раскрывать отношения между персонажами. Поэтому он не исключает возможности выпуска соответствующих аддонов для **Dragon Age** и **Mass Effect 2**.

С Зещуком полностью согласен и основатель BioWare Рэй Музика. «Эта идея кажется мне очень привлекательной», — заявил он. Заметим, что так называемые Romance Packs, в том числе и созданные простыми фанатами, ранее уже выпускались для многих игр BioWare — **Baldur's Gate 2**, **Neverwinter Nights** и других.

В Dragon Age отношения и так раскрываются предельно подробно. Дальше уже только порнография.

Microsoft хочет добавить поддержку сервиса Live в стандартные Windows-игры — «Солитер», «Паучков» и «Сапера». Самые популярные в мире казуалки получат систему достижений, чат и глобальные рейтинги, что наверняка приведет в Live миллионы новых пользователей.

Продюсеры экранизации **Gears of War** собираются серьезно урезать бюджет (изначально составлявший $100 млн) и упростить сценарий фильма. Из-за этого проект собирается покинуть режиссер Лен Уайзмен и его жена — актриса Кейт Бекинсейл, так что в этом году фильм точно можно не ждать.

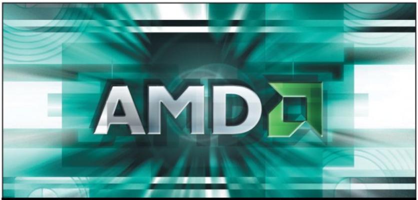
Кадровый вопрос

AMD ПОМОГАЕТ ГОТОВИТЬ МОЛОДЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Калифорнийская компания **AMD** готова потратить $65 000 на «воспитание» нового поколения разработчиков игр. Именно с подачи AMD Альянс в поддержку молодых художников и сценаристов (Alliance for Young Artists and Writers) включил в список своих программ еще и электронные развлечения.

Это значит, что ученики старших классов американских школ смогут развивать свои математические и технические способности, занимаясь созданием игр. «Игры больше не просто развлечение, — говорится в заявлении AMD, — сегодня разработчики, в том числе ученики старших классов, создают игры, предназначенные для обучения и привлекающие внимание людей всех возрастов к социальным проблемам».

В качестве поощрения юных талантов AMD предлагает стипендии, спонсирование «игровых мастерских» и финансирование различных летних образовательных программ. В 2011 году Альянс ожидает порядка 700 участников в своей игровой программе.



Процессоры AMD за последнее время сильно потеряли в популярности. Но благотворительность может помочь привлечь новых инвесторов.

Официальный чешский сайт **Electronic Arts** раскрыл предполагаемую дату релиза **Crysis 2**. Игра должна выйти 19 ноября этого года, если только **Crytek** по старой привычке не станут откладывать ее на год. Напомним, что Crysis 2 планируется к выходу не только на PC, но и на всех современных консолях.

АНОНСЫ

Браузерная Галактика

АНОНСИРОВАНА MMO ВО ВСЕЛЕННОЙ BATTLESTAR GALACTICA

На конференции разработчиков игр анонсировали MMOG по мотивам культового фантастического сериала **Battlestar Galactica**. Разработку доверили немецкой компании **Bigpoint**, которая занимается исключительно браузерными проектами — реклама ее **Dark Orbit** висит на каждом втором сайте. Не изменят своим принципам немцы и в этот раз — **Battlestar Galactica Online** можно будет запускать прямо из окна браузера.

Выбор разработчика для игры по столь популярной лицензии кому-то может показаться странным. Но спрогнозировать его можно было заранее. Напомним, что еще в 2008 году **NBC Universal**, владеющая правами на торговую марку Battlestar Galactica, выкупила 35% акций Bigpoint. Запуск серверов Battlestar Galactica Online запланирован на осень этого года.

Шутки над браузерными MMO кончились: теперь в этом формате выходят даже такие вот титулованные франчайзы.

АНОНСЫ

Специальная месть ЛеЧака

В РАЗРАБОТКЕ НАХОДИТСЯ ПЕРЕИЗДАНИЕ MONKEY ISLAND 2

Издательство LucasArts подтвердило слухи о разработке осовремененной версии второй части «Обезьяньего острова». **Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge** появится в продаже уже этим летом.

Как и в случае с ремейком оригинала, игроки получат сразу две графических версии — классическую и посвежевшую. Также авторы обещают оркестровую музыку, озвучение персонажей, аудиокомментарии разработчиков в некоторых сценах и возможность играть с озвученными героями даже в классическом графическом режиме. Monkey Island 2 Special Edition будет распространяться цифровым путем и выйдет на PC, Xbox 360, PlayStation 3, iPhone и iPod touch.

Пиксели исчезают, ностальгические ощущения остаются.

СЛУХИ

Project Natal 2.0

MICROSOFT УЖЕ РАБОТАЕТ НАД ВТОРОЙ ВЕРСИЕЙ КОНТРОЛЛЕРА

Сотрудник азиатского исследовательского подразделения **Microsoft** случайно (а может, и намеренно) раскрыл факт существования системы Natal следующего поколения. Это притом, что оригинальный Project Natal появится в продаже лишь осенью этого года. С неожиданным заявлением выступил управляющий директор **MS Research Asia** Сиао-Вуен Хон. «Когда мы разрабатываем что-то новое вроде Natal, в штате обязательно есть исследователь, работающий с производственной группой первой версии и проектирующий вторую версию. Мы надеемся продолжить развивать эту технологию», — заявил Хон. Если это правило распространяется на все разработки Microsoft, то можно быть уверенным, что и следующая версия Xbox находится в разработке. Причем уже очень давно.

Демоверсия хоррора **Dead Space 2** уже находится в разработке — **Electronic Arts** планируют выпустить ее задолго до релиза самой игры, который намечен на первые месяцы следующего года. Первая часть игры, по словам самих разработчиков, могла бы продаваться гораздо успешнее, если бы они вовремя позаботились о выпуске демоверсии.

ИНДУСТРИЯ

Симбиоз для движка

STEAMWORKS ИНТЕГРИРУЮТ В UNREAL ENGINE 3

Valve Software и **Epic Games** решили объединить усилия. О слиянии студий речь не идет, просто новоиспеченные партнеры объявили, что бесплатный набор утилит Steamworks будет интегрирован в движок Unreal Engine 3. Напомним, что с помощью Steamworks разработчики игр для PC могут получить богатый набор инструментов для автоматического выпуска обновлений, создания элементов социальных сетей, организации сетевых сражений и даже защиты от нелегального копирования.

«Технология Epic на сегодняшний день является одной из самых популярных. С помощью этого движка за последние 10 лет было создано много отличных игр. Мы гордимся тем, что все покупатели лицензии на Unreal Engine 3 теперь получат доступ и к Steamworks», — радуется новой сделке основатель Valve Гейб Ньювел.

Строго говоря, Steamworks работал с UE3 и раньше, просто без полной интеграции.

СКАНДАЛЫ

Охота на свастики

ЗАПРЕЩЕННЫЙ В ГЕРМАНИИ СИМВОЛ НАЙДЕН В РУКОВОДСТВЕ К SILENT HUNTER 5

Власти Германии решили напомнить о своем строгом отношении к видеоиграм. На этот раз чиновники распорядились убрать с прилавков магазинов коллекционные издания симулятора подводной лодки **Silent Hunter 5**. Свое решение они пока не комментируют, но поговаривают, что в руководстве пользователя к коллекционной версии игры было обнаружено изображение свастики, которое в Германии находится под запретом.

Вероятно, издателям из **Ubisoft** придется заменить тираж коллекционных изданий **Silent Hunter 5**. Поклонникам сериала пока рекомендуют покупать обычную версию игры. Напомним, что сюжет Silent Hunter 5 рассказывает об операциях немецких подводников во время Второй мировой. Правда, в самой игре, как и во многих проектах схожей тематики, отсутствуют нацистские символы — их заменяют кресты.

Примерно с такой сосредоточенностью правительство Германии выискивает свастики в играх.

Всемирная организация здравоохранения сообщает, что примерно каждый третий ребенок в мире проводит перед монитором или телевизором более трех часов в день. Специалисты ВОЗ утверждают, что именно в этом кроется причина одной из главных проблем XXI века — повального ожирения среди детей.

ИГРОВОЕ КИНО

Солдат рекламы будущего

ДЛЯ ПРОДВИЖЕНИЯ GHOST RECON: FUTURE SOLDIER БУДЕТ СНЯТА КОРОТКОМЕТРАЖКА

Hollywood Reporter сообщает, что **Ubisoft** организовала съемки короткометражного фильма — приквела для экшена **Ghost Recon: Future Soldier**. Бюджет картины составит $8-10 млн, а ее сценарий пишет Тим Секстон, участвовавший в создании фильма «Дитя человеческое». Съемками руководят Франсуа Алау и Эрве де Креси, получившие «Оскар» за анимационную короткометражку Logorama.

Создание фильма-приквела не в новинку для издательства Ubisoft. Представители компании не раз заявляли, что не собираются ограничиваться только играми. Ранее уже был выпущен небольшой сериал Assassin's Creed: Lineage, превратившийся в отличную рекламу для **Assassin's Creed 2**.

Трейлер фильма уже можно посмотреть на YouTube, введя запрос «future soldier trailer».

ИНДУСТРИЯ

Флагман EA

ИЗДАТЕЛЬСТВО СТАВИТ НА MMO

Electronic Arts делает большую ставку на онлайновую ролевую игру **Star Wars: The Old Republic**. Главный финансист компании Эрик Браун заявил, что этот MMO-проект — крупнейший в истории EA. Он также поведал, что выпуск среднестатистической игры обычно обходится EA в $30 млн, но онлайновые разработки требуют куда больших затрат. По мнению Брауна, на запуск легендарной **World of Warcraft** компания **Blizzard** в свое время потратила около $100 млн — и сегодня вложения окупились сполна. Теперь примерно такую сумму игра приносит ежемесячно. Вне всяких сомнений, EA рассчитывает добиться сопоставимых пропорций между расходами и доходами, однако для многих создателей MMORPG такие цифры остались лишь мечтой. Как пойдут дела у The Old Republic, мы узнаем в 2011 году.

Провал Star Wars: Galaxies уже наглядно показал, что одной лишь фанатской базы для успеха мало. Но там и бюджеты были поскромнее.

СЛУХИ

Делаем то, не скажем что

СТУДИЯ AVALANCHE ГОТОВИТ НОВУЮ ИГРУ

Разработчики экшена **Just Cause 2** уже строят планы на будущее. Главный дизайнер Питер Йоханссон даже поделился некоторыми из них. Он сообщил, что студия **Avalanche** уже приступила к разработке новой, пока не анонсированной игры. Речь идет не о **The Hunter** и не о **AionGuard** — последнюю вообще пришлось свернуть из-за отсутствия интереса со стороны издателей. Скупое описание нового проекта похоже на размытое предсказание бабки-гадалки. «Это не головоломка! Но вы будете сильно удивлены. Получится весело. В игре будут взрывающиеся предметы. Это все, что я могу сказать», — охарактеризовал Питер свою новую игру (и вышел из транса).

Возможно, шведская компания готовит что-то совершенно новое, но с тем же успехом речь может идти о **Just Cause 3**. По собственному признанию Питера, он способен за десять минут набросать целый список направлений дальнейшего развития серии. Пока что известно, что для своей следующей игры Avalanche собирается основательно модифицировать графический движок, положенный в основу Just Cause 2.

Игра без взрывов — деньги на ветер.

2K Games выпустила на новом планшетнике **Apple iPad** специальную версию стратегии **Sid Meier's Civilization: Revolution**, ранее доступной на **iPhone**. Игра, оптимизированная под большой сенсорный экран iPad, включает также редактор для изменения параметров игры и создания новых сценариев.

ПОДРОБНОСТИ

Покровительство Меркурия

НАЙДЕН ИЗДАТЕЛЬ ДЛЯ НОВОЙ RPG АВТОРА THE ELDER SCROLLS

Компания **38 Studios**, основанная кардинально сменившим специализацию Куртом Шиллингом, все-таки нашла для нового проекта Кена Ролстона подходящего издателя. Ролевую игру под рабочим названием **Project Mer-cury**, ранее известную как **Ascendant**, будет издавать **Electronic Arts**.

Создатель последних двух частей **The Elder Scrolls** Кен Ролстон — далеко не единственная известная личность, работающая над Project Mercury. Вселенную для игры создал популярный фантаст Роберт Сальваторе, а за визуальное оформление виртуального мира отвечает «отец» Спауна Тодд Макфарлейн.

Project Mercury позиционируется как классическая однопользовательская ролевая игра с эпическим сюжетом и огромной вселенной. Релиз состоится на PC, Xbox 360 и PlayStation 3, однако о сроках выхода никакой информации пока нет.

Интересный факт: в прошлом Шиллинг — питчер бейсбольной команды Red Sox.

СОБЫТИЯ

Награды для независимых

ИТОГИ IGF 2010

Разработчики инди-игр в очередной раз получили компетентную оценку своих творений. В рамках Фестиваля независимых игр состоялась церемония награждения инди-шедевров.

Главный приз имени Сьюмаса Макнэлли ($20 000) достался команде **Pocketwatch Games** за игру **Monaco**, рассчитанную на совместное прохождение вчетвером. Она же получила награду за выдающийся дизайн. Несколько премий также досталось черно-белому платформеру **Limbo** — он был отмечен в категориях «Визуальное оформление» и «Технические достижения». Ну а обладателем почетной награды за экспериментальный геймплей Nuovo Award стал проект **Tuning** Джонатана Содерстрома и команды **Cactus**. Полный спи-сок финалистов и победителей представлен на официальном сайте фестиваля — *igf.com*.

Ураганный скроллер Shank номинировался в категории «Визуальное оформление», но остался без награды.

Президент студии **Atomic Games** Питер Тэмт заявил, что работы над экшеном **Six Days in Fallujah** еще не закончены, как сообщалось ранее. В игре нужно довести до ума графику и AI. В настоящее время продолжается поиск издателя.

ПОДРОБНОСТИ

WoW на консолях не будет

КОММЕНТАРИИ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ДИРЕКТОРА WOW

В интервью телеканалу G4 Джей Аллен Брэк, производственный директор **World of Warcraft**, прокомментировал слухи о возможном выходе главной MMO индустрии на консолях. «Мы обсуждали такую возможность уже не раз, но пришли к выводу, что в обозримом будущем появление World of Warcraft на консолях невозможно», — заявил Брэк. Главным образом он ссылается на технические ограничения. Ключевая проблема — в управлении. По мнению Брэка, в сложной и многогранной MMORPG геймпад не способен заменить клавиатуру и мышь, а полностью менять систему управления в своей игре Blizzard не собирается. К тому же разработчики привыкли полагаться на свои силы и стандарты качества. В случае же выпуска игры на Xbox 360 или PS3 ей пришлось бы проходить тщательный контроль со стороны **Microsoft** и **Sony**. Из-за этого Blizzard лишилась бы возможности оперативно выпускать обновления для World of Warcraft. Поэтому популярная MMOG и дальше будет хранить верность персоналкам.

Управиться со всей этой мешаниной геймпадом просто невозможно.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Приставка с историей

КОНФИСКОВАННАЯ XBOX 360 УШЛА С МОЛОТКА

Чтобы приобщиться к большой и скандальной политике, достаточно заплатить $3050. Именно за такую сумму ушла на аукционе eBay консоль Xbox 360, конфискованная у бывшего мэра Балтимора Шейлы Диксон. Она была обвинена в растрате городского бюджета и использовании служебного положения для присвоения чужой собственности. Одним из доказательств по делу стал Xbox 360, приобретенный мэром не на свои кровно заработанные, а посредством подарочных карточек. Их Шейла получила от местных компаний-разработчиков, хотя предполагалось, что купоны будут распространяться в рамках различных благотворительных акций. Теперь же благотворительности послужит конфискованная консоль, разрушившая карьеру Шейлы Диксон. Полученные за нее деньги отправятся в фонд Youthworks of Baltimore, организации, помогающей тинейджерам города с поиском работы.

Наверное, кому-то в коллекции как раз не хватало приставки, конфискованной у какого-нибудь мэра.

АНОНСЫ

Кукольные амбиции

НОВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К THE SIMS 3 ДОБАВИТ В ИГРУ КАРЬЕРУ

В серии The Sims было все: каникулы, рестораны, заграничные поездки, студенческие вечеринки, инопланетяне и бог знает что еще. Однако работа питомцев всегда оставалась за кадром. Новое дополнение **The Sims 3: Ambitions** восполнит этот пробел.

Одна из заявленных профессий — охотник за привидениями. Попробуйте теперь выгоните из головы соответствующую музыкальную тему.

Разработчики научат симов трудиться. Игрок будет напрямую вовлечен в производственный или творческий процесс и сможет управлять персонажем весь день. На выбор предложат карьеру врача, пожарного, спасателя, скульптора, архитектора и стилиста, но это далеко не весь список. Каждую профессию авторы обещают обставить с присущим серии юмором. К примеру, став пожарным, можно топором крушить дома ненавистных соседей, а в роли спасателя — ловить призраков. Архитекторы и стилисты в силах изменить облик города и его жителей соответственно, причем как в лучшую, так и в худшую сторону. Релиз The Sims 3 Ambitions уже совсем скоро — в июне этого года. Для запуска дополнения понадобится оригинальная **The Sims 3**.

Ubisoft заверила игроков, что двухнедельная задержка компьютерной версии **Splinter Cell: Conviction** не связана с проблемной DRM-защитой. Дополнительное время понадобилось для устранения ошибок.

По данным британского ретейлера GAME, онлайн-игра **Star Wars: The Old Republic** выйдет не только на PC, но и на Xbox 360. Будет ли в ней реализована возможность кроссплатформенной игры, пока неизвестно.

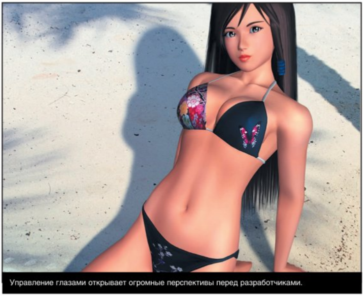
ИНТЕРЕСНОСТИ

Убивать взглядом

HANDS-FREE ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Студенты Имперского колледжа Лондона создали новый игровой контроллер, который позволяет управлять виртуальными объектами с помощью движений глаз. Устройство состоит из очков с инфракрасной подсветкой и веб-камеры, фиксирующей движения глаз. Во время презентации система была подключена к ноутбуку, а специальная программа позволяла управлять шариком в простенькой аркаде.

Разработчики контроллера видят для него множество вариантов применения. Например, новая система позволит наслаждаться играми тем людям, у которых есть проблемы с опорно-двигательным аппаратом. Но самое замечательное — это цена устройства. Создание одного экземпляра контроллера обошлось студентам в 25 фунтов стерлингов, в то время как цена аналогичных систем, присутствующих на рынке, достигает нескольких десятков тысяч фунтов.



Управление глазами открывает огромные перспективы перед разработчиками.

ЛЮДИ

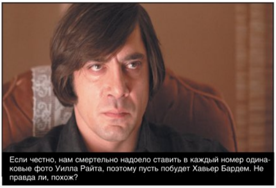
Старикам здесь не место

УИЛЛ РАЙТ УХОДИТ НА ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Знаменитый дизайнер Уилл Райт наконец-то рассказал о своем новом проекте. К сожалению, он не имеет никакого отношения к видеоиграм. Райт решил попробовать свои силы в смежной индустрии — он объединил усилия с бывшим руководителем молодежного канала Spike TV Элби Хечтем, чтобы начать работу над неким телешоу под названием The Creation Project.

При этом мистер Райт хранит верность своим принципам. Он уже обратился к фанатам с просьбой присылать интересные мысли и идеи. Самые удачные находки вполне могут использоваться при создании The Creation Project. Лучшие предложения будут выбирать сами пользователи с помощью простого голосования.

Напомним, что последней игрой Уилла Райта стал симулятор эволюции Spore, вышедший в 2008 году и не оправдавший установленных самим же создателем ожиданий.



Если честно, нам смертельно надоело ставить в каждый номер одинаковые фото Уилла Райта, поэтому пусть побудет Хавьер Бардем. Не правда ли, похож?

ИНТЕРЕСНОСТИ

Dark Side of Nintendo

ИГРОВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПЕРЕПИСЫВАЮТ КЛАССИКУ

В свое время мы рассказывали вам о феномене восьмибитной музыки (сыгранной с помощью синтезатора звуков консоли NES) в рубрике Game Over. Этот жанр все больше набирает популярность среди диджеев и посетителей клубов, чье детство пришлось на конец 80-х и начало 90-х годов, когда так звучали все без исключения игры на картриджах. Поэтому количество популярной музыки, которую еще не сыграли на восьмибитном синтезаторе, становится все меньше и меньше. Брэд Смит, бывший звукоинженер **Obsidian Entertainment**, работавший в компании над не вышедшей еще **Alpha Protocol** и закрытой **Aliens RPG**, нашел своим музыкальным талантам куда более интересное применение. Он выложил на своем сайте собственную восьмибитную версию одного из самых знаковых музыкальных альбомов в истории — Dark Side of the Moon, записанного группой Pink Floyd в 1973 году и надолго ставшим эталоном качества студийной звукозаписи. Пожалуй что, в новой обработке эта музыка вполне могла бы стать саундтреком какой-нибудь научно-фантастической аркады для NES, в чем вы сможете убедиться, зайдя на страницу автора ремейка: ***http://rainwarrior. thenoos.net/music/moon8.html.***

Кто только не перепевал этот альбом, теперь вот появилась и 8-битная версия.

игромания digital

Любимый журнал

У вас **приличная** подборка, но, как бы вы *бережно* не относились к своему сокровищу, **бумага не вечна.**

А иногда попросту **лень** оторваться от монитора и подойти к *книжной полке*, чтобы достать нужную Вам "МАНИЮ".

Или необходимый вам номер находится ЗДЕСЬ

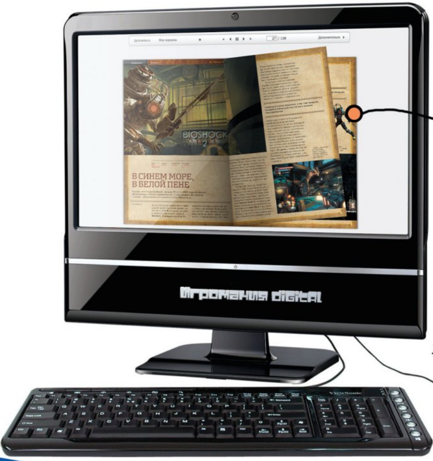
Ай-ай-ай, а майского номера за 2007 год в коллекции не хватает!

никогда не надоест

Сайт «**Игромания.ру**» с гордостью представляет «**Цифровую библиотеку**»: теперь вы можете читать наши журналы *«Игромания»* и *«Игромания Лайт»* прямо с экрана компьютера. Электронные версии журналов будут появляться в продаже одновременно с выходом печатных номеров, их цена станет заметно ниже, а деревья по всему миру скажут вам спасибо.

Совсем скоро в «Цифровой библиотеке» для просмотра и скачивания станет доступна не нуждающаяся в представлении «**Видеомания**», будет запущена система скидок и подписки, а в ближайшие месяцы в нашем каталоге появятся абсолютно все номера «Игромании» *(начиная с раритетных выпусков за 1997 год)*. Так что вы сможете собрать полную коллекцию журналов, которая будет доступна везде, где есть компьютер и интернет.

Читай "Игроманию" онлайн!



Если вы ЗАРЕГИСТРИРОВАНЫ на сайте igromania.ru, то у вас уже есть небольшая библиотека и два *раритетных номера* "Игромании ЛАЙТ".

Вы **сможете читать** любимый журнал в день выхода - *достаточно* иметь под рукой компьютер и **доступ в интернет.**

НЕ рвется, НЕ намокает, НЕ горит, НЕ мнется, НЕ теряется, НЕ зачитывается друзьями.

Сэкономленные деньги **можно потратить** на **НОВЫЕ ИГРЫ!**

Будь современным!

твоя цифровая библиотека

Индийская компания **Reliance Big Entertainment**, входящая в состав **Reliance Anil Dhirubhai Ambani Group**, приобрела 50% акций британского издательства **Codemasters**. Напоминаем, что разработчики **Colin McRae DiRT 2** и **F1 2010** до последнего момента оставались независимой семейной компанией, принадлежащей двум своим основателям — братьям Дарлинг.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
21 мая	**Split/Second**	Единственная гоночная игра, в которой во время заезда вам на голову может упасть аэродромно-диспетчерская башня.	ХИТ
28 мая	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
28 мая	**Blur**	Боевые гонки, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
Май	**Tropico 3: Absolute Power**	Аддон для Tropico 3 позволит привести к светлому коммунистическому будущему еще десяток тропических островов.	50%
Весна	**Battlefield 1943**	«Оказуаленный» и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	70%
Весна	**Greed Corp.**	Гексагональная пошаговая стратегия про кризис перепроизводства. Чтобы победить, придется раскалывать гексы под базой противника и отправлять ее в туманный ад.	70%
Весна	**World of Tanks**	Первая MMOG о танках.	60%
4 июня	**R.U.S.E.**	Необычная стратегия, в которой победа достается обманом соперника.	80%
Июнь	**Darksiders**	Слэшер, в котором главного героя зовут, на секундочку, Война. С во-от такенным мечом и верным конем.	75%
Июнь	**Prince of Persia: The Forgotten Sands**	Ubisoft на время отложила эксперименты и готовит нам «Принца» в духе The Sands of Time, то есть с акробатикой и перемоткой времени.	ХИТ
Июнь	**The Sims 3: Ambitions**	Аддон для The Sims 3, в котором симы выстраивают свою карьеру, выбирая светлую или темную сторону профессии.	60%
24 августа	**Kane & Lynch 2: Dog Days**	Кейн и Линч снова попадут в переполох. И свои пилюли Линч наверняка забудет дома. Так что приключение будет таким же безумным, как и первое.	90%
24 августа	**Mafia 2**	Продолжение самого убедительного симулятора мафиози.	ХИТ
Лето	**All Points Bulletin**	MMORPG, из которой выкинули первую «M» и аббревиатуру RPG. В итоге получился мультиплеерный шутер с экономикой.	75%
Осень	**Lost Planet 2**	Продолжение геноцида акридов на слегка оттаявшей планете E.D.N. III.	75%
Лето	**Need for Speed: World**	Вторая попытка Electronic Arts перенести Need for Speed в онлайн. Первая, напомним, была неудачная.	70%
Лето	**Singularity**	Шутер, в котором можно легким движением руки переместить во времени практически любой предмет.	75%
Лето	**Two Worlds 2**	Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	50%
Осень	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом.	70%
Осень	**Civilization 5**	Пятая часть знаменитой «Цивилизации» от Сида Мейера.	80%
Осень	**Divinity 2: Flames of Vengeance**	Долгожданный финал противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. Издание второе: улучшенное, дополненное.	75%
Осень	**Fallout: New Vegas**	Развитие идей Fallout 3, но от Obsidian Entertainment, костяк которой когда-то придумал и воплотил в жизнь оригинальную дилогию.	90%
Осень	**Max Payne 3**	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Что получится из этой затеи, мы узнаем, возможно, уже в этом году.	—
Осень	**Medal of Honor**	Некогда главный конкурент Call of Duty собирается взять реванш.	80%
Осень	**Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned**	Экшен-RPG во вселенной «Пиратов Карибского моря», не приуроченная к будущему фильму. Есть надежда на хорошую игру.	80%
Осень	**Portal 2**	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо.	ХИТ
Осень	**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего.	75%
2010	**Jumpgate Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMOG в нашем секторе Галактики.	60%
2010	**StarCraft 2: Wings of Liberty**	Потенциально главная стратегия в реальном времени 2010-го. Первая кампания даст сыграть только за терранов.	ХИТ
2010	**The Oddbox**	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые.	70%
2010	**Worms Reloaded**	Worms 2: Armageddon под другим названием. Оригинальная игра, напомним, вышла на Xbox 360.	70%

Split/Second

World of Tanks

R.U.S.E.

Darksiders

Kane & Lynch 2

Need for Speed: World

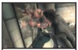
Fallout: New Vegas

Max Payne 3

StarCraft 2

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Сэм Фишер вновь крутит шеи негодяям. На этот раз в поисках убийц своей дочери.	ХИТ
Dead to Rights: Retribution	Приквел единственного в мире экшена, где есть кнопка «Фас!».	65%
Sam & Max: The Devil's Playhouse — Episode 1: The Penal Zone	Начинается новый сезон «Сэма и Макса»! Все покормили своего сумасшедшего кролика? Ну или хотя бы собаку?	75%
House M.D.	Головоломка по мотивам сериала «Доктор Хаус» сама по себе похожа на злую шутку доктора Хауса.	40%


Splinter Cell

Sam & Max

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Infinity Ward продолжает терять сотрудников. Студию покинули главный инженер по разработке программного обеспечения Франческо Джиглиотти и ведущий дизайнер Тодд Олдерман. Оба они участвовали в разработке **Call of Duty: Modern Warfare 2**, а их уход последовал сразу за скандальным увольнением руководителей студии, устроенным **Activision** в марте.

АНОНСЫ

Сложность — симулятор

SIMBIN ДЕЛАЮТ ПРОДОЛЖЕНИЕ GTR

SimBin, главные разработчики хардкорных автосимуляторов на планете, анонсировали новую часть серии GTR, с которой шведы когда-то начинали свой путь в игробизнес. После достаточно простых **Race Pro** и **GTR Evolution** сейчас они обещают вернуться к корням, что подразумевает еще больше хардкора, новый графический движок и смену дня и ночи. Судя по словам Стефана Рателя — организатора GT-гонок и большого друга SimBin, новая игра будут основана на лицензии вновь образованного мирового чемпионата GT 1, в котором выступают привычные поклонникам прошлых частей GTR спортивные автомобили вроде Maserati MC 12, Chevrolet Corvette и Aston Martin DBR9. Релиз игры состоится в 2011 году на PC и консолях.

GTR 2 была отличной игрой, но и делали ее совсем другие люди, которые теперь работают в Slightly Mad Studios.

СКАНДАЛЫ

Все могут короли

НО ACTIVISION ВСЕ РАВНО СИЛЬНЕЕ

В феврале **Activision** объявила, что запрещает **Phoenix Online Studios** выпускать новые эпизоды проекта **The Silver Lining** — любительского продолжения **King's Quest**. Но фанаты не хотят сдаваться без боя, ведь проект находился в разработке более пяти лет (причем с официального одобрения предыдущих владельцев торговой марки — **Vivendi Universal**).

Первый эпизод новой серии обещали выпустить в этом году, но теперь все работы по нему пришлось прекратить.

Phoenix Online Studios запустила специальный портал и организовала сбор подписей под петицией с просьбой к Activision пересмотреть решение и не ставить крест на The Silver Lining. Однако во время PAX East 2010 Ричард Флорес, один из сотрудников Phoenix Online, заявил, что студия готова и к более серьезным шагам. Если Activision не прислушается к просьбам фанатов, то разработчики-энтузиасты попробуют выкупить права на King's Quest. Цена на эту торговую марку не должна быть слишком высокой, ведь лучшие годы King's Quest давно остались в прошлом.

Исправляемся

«Игромания» №5/2010

- R&S, стр. 86. В рецензии на игру «**Метро 2033**» вместо «Рижской» должна быть станция «ВДНХ».

RS@IGROMANIA.RU

ЧТО? Новая игра во вселенной «Трон», приуроченная к выходу второй части фильма.
ГДЕ? Ванкувер, офис Propaganda Games.

ЖАНР
ЭКШЕН
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ИЗДАТЕЛЬ
DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

РАЗРАБОТЧИК
PROPAGANDA GAMES

ПОХОЖЕСТЬ
TRON 2.0
СЕРИЯ PRINCE OF PERSIA
СЕРИЯ TOMB RAIDER

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ДАТА ВЫХОДА
ЗИМА 2010 ГОДА

С ВЕРОЙ В ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

«ИГРОМАНИЯ» УЧИТСЯ ВОЖДЕНИЮ СВЕТОЦИКЛОВ И ОБРАЩЕНИЮ С МЕТАТЕЛЬНЫМ ДИСКОМ

Кинофильм «Трон» 1982 года выпуска видели и помнят сегодня разве что завзятые киногики. Меж тем он практически единолично определил визуальный стиль современного киберпанка, а заодно и установил на него моду. Это была смешная, наивная, местами откровенно глупая история о мире внутри компьютера, о населяющих его разумных программах, о гонках на светоциклах и полетах на световых парусниках. Компьютерные игры только начинали входить в моду, три цветных пикселя на экране производили эффект, схожий с люмьеровским «Прибытием поезда».

«Трон» романтизировал события, происходящие на вашем винчестере, внутри процессора, между транзисторами материнской платы. Там, внутри, был дивный новый мир, об устройстве которого мы не знали практически ничего, а значит, про него можно было сочинить любую историю. Можно было нарядить людей в светящиеся костюмы и обозвать их файлами, можно было представить борьбу с вирусом как перестрелку «хороших» и «плохих». 28 лет назад мир все еще был достаточно наивен, чтобы поверить в подобные благоглупости.

В Tron 2.0 пилот светоцикла мог избавиться от оппонентов, только заставив тех вмазаться в свой инверсионный след. Tron: Evolution предлагает и другие методы борьбы с врагами.

Каждый второй человек в индустрии в детстве непременно был влюблен в фильм Стивена Лизбергера, а инди-гуру из **Introversion** посвятили ему свою главную игру, **Darwinia**. Этой зимой «Трон» возвращается — на экраны выходит Tron: Legacy, продолжающий историю, начатую 28 лет назад. А бок о бок с ним шествует Tron: Evolution, новый экшен от **Propaganda Games**.

(Р)эволюция

Презентацию Evolution Даррен Хеджес, игровой директор про-

По словам Даррена, в его игре движение — это жизнь. Кто замешкался — получает метательным диском по сусалам.

екта, начинает с демонстрации старого трейлера Legacy. Знакомый, аскетично обозначенный неоновыми росчерками мир, мчатся куда-то два светоцикла (глаз подмечает модерновый дизайн машин — раньше они выглядели иначе), хмурит бровь постаревший Джефф Бриджес. Но когда ролик заканчивается, Даррен первым делом заявляет: «Tron: Evolution — не игра по фильму. Мы просто используем популярную вселенную, которую любим сами». Кажется, повторяется история с **Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned**, которую тоже разрабатывают в Propaganda и о которой мы писали несколько номеров назад.

Оливия Уайлд, которую вы, возможно, помните по ролям в «Хаусе» и фильме «Альфа-дог», играет в новом фильме даму по имени Кора.

По словам Даррена, Tron: Evolution — это своеобразный мостик между оригинальным фильмом и сиквелом. «В мире «Трона» происходят очень важные события, которые навсегда изменят его. И вы станете свидетелем и участником этих событий», — раззадоривает сам себя директор.

О том, что именно творится в виртуальной реальности, Даррен пока не распространяется, но поясняет, что играть мы будем за программу, созданную Кевином Флинном, главным героем первого фильма, который решил разобраться, что угрожает спокойствию цифровой страны. Кстати, если следовать канону, это автоматически означает, что у центрального персонажа Legacy будет лицо Джеффа Бриджеса. Чуть позже выяснится, что это не совсем так: одна из задач, которую поставили перед собой авторы, — добиться того, чтобы игрок ассоциировал себя с героем. Поэтому на персонаже все время будет надет светоциклетный шлем с практически непрозрачным забралом.

Противостоит безымянной (пока) программе вирус по кличке Абраксас, который буквально распространяет вокруг себя болезнетворные миазмы. «В реальности, если вы идете по улице и на кого-нибудь чихнете, то никаких заметных изменений в вашем визави не произойдет, — нагоняет жути Даррен, — а в компьютерном мире, если ты вирус, то стоит тебе к чему-нибудь прикоснуться, как этот предмет или человек тут же окажется заражен, и инфекция не просто поразит его организм — она будет заметна». Проще говоря, Абраксас оскверняет мир «Трона» одним своим присутствием. Достойный соперник, ничего не скажешь.

Детали сюжета Evolution покрыты мраком, но авторы уже готовы объяснить, как собираются его рассказывать. Например, Трон-Сити, своеобразную столицу виртуального мира, обещают сделать полноправным персонажем. Город будет меняться по ходу сюжета, отражая изменения, происходящие во вселенной игры.

28 лет спустя

Эволюцию мира Tron Даррен сравнивает с эволюцией образа Бэтмена в кино: «В 70-х, когда его играл Адам Уэст, все выглядело максимально несерьезно. Потом пришел Тим Бертон со своей неоготикой (два чудовищных фильма Джоэля Шумахера благоразумно опускаем) и, наконец, Кристофер Нолан со своим Бэтменом, который гораздо сильнее похож на героя оригинальных комиксов».

Тут примерно то же самое. Создатели первого «Трона» уде-

Дизайн сторожевых программ, Распознавателей (на заднем плане), тоже стал более современным.

ляли много внимания мелким деталям, даже герои у них были покрыты вязью светящихся линий. Та же вселенная образца 2010 года выглядит проще и чище — сказывается опыт промышленного дизайна, накопленный человечеством за почти три десятилетия.

Чтобы проиллюстрировать свои слова, Даррен выводит на экран изображения оригинального и нового светоциклов. У старой модели массивные колеса, дугообразная крыша, а пилот сидит в кабине. Новая сохранила основные черты, но при этом заметно изменилась: кабины и крыши больше нет, а знакомый всем фанатам фильма изогнутый силуэт создается благодаря силуэту пилота.

Кстати, о технике. Если в предыдущем интерактивном переложении «Трона», **Tron 2.0** от **Monolith**, гонки на светоциклах были скорее довеском к основному геймплею, в Evolution их обещают превратить в нечто особенное. Как вам, например, идея многопользовательских заездов, в которых машины могут поворачивать не только под прямым углом (как в оригинальном фильме и предыдущей игре), гонщики перебрасываются смертоносными метательными дисками и в любой момент могут соскочить со светоциклов? Propaganda Games гордятся своим мультиплеером и без зазрения совести заявляют, что ничего похожего еще никто никогда не делал.

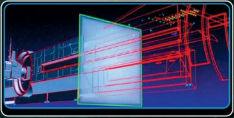
Мобильность

Когда разговор заходит о боевой системе Evolution, Даррен описывает ее как «смесь паркура и капоэйры». Разработчики обещают сделать сражения увлекательными для игроков любого уровня. «Наша цель, — прокачивает собравшихся журналистов Даррен, — сделать так, чтобы, с одной стороны, моя десятилетняя дочка, посмотрев кино, смогла запустить игру и получила от нее удовольствие, а с другой — ребята вроде вас взяли бы в руки геймпад и сказали бы: ого, а ведь глубокая штука!»

Традиционно первым упрощению подверглось управление. Звучат слова «контекстный» и «автоматический», а затем следует дополнение: «Мы понимаем, что многие игроки просто долбят по кнопкам, и у них, в принципе, будет в Evolution шанс, — сообщив этот важный факт, Даррен демонстрирует серию простых пинков и тычков, — но, если вы любите драться красиво, у нас для вас припасено множество комбо и спецприемов». А вот за этими словами следует нечто невероятное. Персонаж буквально летает по уровню, отскакивает от стен, разит врага слева, справа, сверху и чуть ли не снизу. В Propaganda это называют high mobility combat. Не раз и не два идет в ход метательный диск — еще один символ «Трона», одновременно оружие и удостоверение личности.

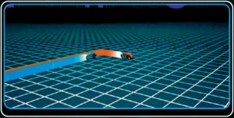
Как говорит Даррен, сложность или простота боевой системы будет зависеть в первую очередь от ваших личных предпочтений, но заложено в нее много. Например, помимо пеших сражений, в Evolution будут и битвы с применением техники, а во время исполнения акробатических номеров (о них разработчики отзываются как о ninja-like acrobatics), можно будет использовать в качестве плат-

В этой вселенной признают только неоновое освещение.



Ретрогейминг

Что такое «Трон», и почему он вовремя вернулся



Умеренный коммерческий успех фильма Tron с лихвой искупает его культовый статус. «Трон» запустил в движение процессы, которые через двадцать лет привели к смерти 2D-анимации и сокрушительному маршу трехмерных спецэффектов по широким экранам. Тогда, в 1982 году, Tron казался смелым экспериментом: наряженные в странные однотонные костюмы, актеры снимались практически без декораций, которые затем рисовали прямо по пленке, используя технику ротоскопа, с помощью специальной эмульсионной краски. Многие актеры, заглянув на съемочную площадку и не обнаружив там привычных декораций, отказались сниматься. Штатные аниматоры «Диснея» отказывались работать в проекте, опасаясь, что Tron лишит их работы. История хакера Кевина Флинна (его играл молодой Джефф Бриджес, будущий «Большой Лебовски»), который оказался заперт внутри компьютера и вынужден участвовать там в гладиаторских боях, несмотря на смехотворные диалоги («ты веришь в Пользователя?») и дурацкий сюжет, породила моду на все, что связано с компьютерами, будущим и видеоиграми.

28 лет спустя Tron возвращается: в 3D-формате и с грандиозным бюджетом. Творческая проблема Tron: Legacy состоит в том, что его фирменный визуальный стиль слишком прост и аскетичен для современных блокбастеров. То, что в 82-м году было изящным художественным решением, в 2010-м превратилось в художественную проблему. Для ее решения в «Диснее», кажется, нашли идеального человека. Сиквел снимает дебютант Джозеф Косински (www.josephkosinski.com), который до этого занимался... рекламой видеоигр. Косински известен в первую очередь как режиссер грандиозных рекламных роликов для Gears of War 1-2 (поставлены на движке игры с использованием внутриигровых моделей и декораций) и Halo 3. В общем, Tron, похоже, в правильных руках.

форм не только пол и стены, но и, например, все ту же технику и даже других персонажей (тут герой, науськиваемый Дарреном, действительно отталкивается от врага и подлетает вверх). Ну а главное, все эти возможности можно будет комбинировать в сражении: акробатику, технику, диск, рукопашный бой.

Наконец, авторы несколько раз повторяют слово «вертикальность». Даррен объясняет, что, во-первых, вам придется не раз взбираться на высотные здания и другие объекты внушительных размеров (на экране — увеличившийся с 1982 года в несколько раз ангар для солнечных парусников), а во-вторых, он лично постарается сделать все, что будет в его силах, чтобы вам при этом было страшно смотреть вниз. Ну и боевая система, как мы уже убедились, позволяет вести драку, максимально используя все три измерения.

■■■

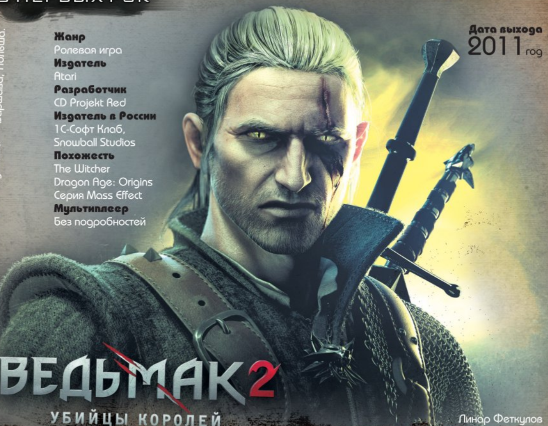
Увы, это практически все, что на сегодняшний день известно о Tron: Evolution. Остается только добавить, что Propaganda Games, по словам сотрудников, очень плотно работает с создателями нового фильма. Понятно, что от звания «игры по фильму» Evolution отмежевывается только для виду. По большому счету мы, скорее всего, наблюдаем последнюю волну брендированных игр по фильмам: даже **Ubisoft**, которые до недавних пор обслуживали все крупные киноблокбастеры, объявили о том, что их интерес к этой сфере деятельности стремительно угасает.

Секрет, разумеется, прост: для того чтобы соответствующую продукцию приобрел кто-нибудь, кроме ортодоксальных фанатов широкоэкранного оригинала, это должна быть действительно хорошая игра. Насчет Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned особых сомнений нет, а вот Tron: Evolution явно связан с одноименным фильмом куда более крепкими узами. Насколько ему помешает данное обстоятельство — узнаем этой зимой. ■

ЧТО? Продолжение приключений Геральта, охотника на чудовищ, наемника и сердцееда.
ГДЕ? Родина ведьмака — Варшава, Польша.

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Atari
Разработчик
CD Projekt Red
Издатель в России
1С-Софт Клаб, Snowball Studios
Похожесть
The Witcher
Dragon Age: Origins
Серия Mass Effect
Мультиплеер
Без подробностей

Дата выхода
2011 год



Линар Феткулов

Возвращение Белого Волка

«Игромания» едет в гости к ведьмаку

«**Ведьмак**» — главная надежда и опора PC-гейминга, породистая восточноевропейская CRPG, одна из основных причин, чтобы держать у себя дома персональный компьютер. После его неудачного заигрывания с консолями (см. отмену **The Witcher: Rise of the White Wolf**) PC-аудитория окончательно утвердилась в мысли, что Геральт останется с ней навсегда. Не тут-то было. Последний слух пришел с «ИгроМира». Из утекшей в Сеть презентации, из свидетельств очевидцев и ранних превью шепотом понеслась мрачная весть: «...и Луна закроет Солнце, и тьма охватит Землю, и оконсолится «Ведьмак», и наступит конец PC как игровой платформе». Чтобы раз и навсегда развеять эти слухи, мы лично отправились в Польшу — ознакомиться с главной славянской CRPG на планете. Но для начала давайте определимся с главными положениями. Во-первых, слухи оказались чистейшей правдой: «**Ведьмак 2: Убийцы королей**» больше не PC-эксклюзив. Во-вторых, PC-гейминг от этого точно не умрет.

Под действием мутагенов

При первом взгляде на нового «Ведьмака», хочется промор-

Именно такое выражение приняли лица сотрудников «Игромании», когда они увидели, как изменился «Ведьмак».

Трисс, посылающая файерболы, — не только хороший напарник, но и прекрасный компаньон для эльфийского спа (см. нашу врезку).

Вот этого мерзкого монстра, которому ведьмак сейчас раскроит череп, разработчики называют «неккер».

гаться и протереть глаза руками. За прошедшие годы игра преобразилась, как выпускник Каэр Морхена, отпоенный самыми злыми мутагенами. Цветовая палитра сочная и яркая, управление — приятное и отзывчивое, а камера уютно чувствует себя за плечом героя и не думает никуда оттуда слетать.

Первый же продемонстрированный эпизод по ритму напоминает скорее скриптованную зарисовку из **Call of Duty**, а не польскую ролевую игру. Трое героев, бредущих по лесной тропе (Геральт, знакомая по первой части рыжая ведьма Трисс и королевский шпион Вернон), подвергаются неожиданному нападению эльфов-партизан, которые без лишних церемоний расстреливают процессию из луков. Трисс укрывает героев под защитным барьером, но одна из стрел все же ранит ее. Пока героиня не потеряла сознание, барьер спасает ее спутников — Вернон взваливает девушку на плечо и несет ее, словно гигантский пляжный зонт, вместе с силовым полем. В этот момент под мембрану волшебного пузыря все же прорываются враги — за них принимается Геральт.

Славянский народный слэшер

Тут мы, наконец, получаем первое представление о боевой системе. Номинально она не сильно изменилась: прежние два меча (серебряный для чудовищ и стальной для людей), есть тяжелая и быстрая стойки, присутствует магия (знаки). Вот только на деле все это имеет к первой части опосредованное отношение. Стоек действительно две, но Геральт принимает их автоматически, в момент выполнения удара (проще говоря, есть сильная и слабая атаки); можно связывать движения в комбо, сдабривая все это магией знаков. По сути, перед нами нормальная, современная экшен-механика. Ближайший ориентир — **Assassin's Creed 2**. Геральт волчком крутится в толпе эльфов, ловко разя врагов направо и налево. «Прицел» автоматически замыкается на противниках, выбранные неприятели подсвечиваются синим — так очень удобно переключаться с одной жертвы на другую. Ото всех прочих слэшеров и заточенных под ближний бой экшенов «Ведьмака» отличает фирменная манера фехтования — плавная и изящная.

Следующая экскурсионная остановка — эльфийский лес. Вспомните любую опушку из оригинальной игры: рассматривать ее от третьего лица было строго противопоказано — камеру постоянно хотелось поднять повыше. Теперь это великолепная густая чаща, такой славянский вариант **Crysis**. От местных жителей до ведьмака доходит слух о легендарном древнем чудовище, которое испокон веков обитает в здешних местах. Позже выясняется, что монстром оказался наш старый знакомый Tentadrake — привезенный на «ИгроМир» хедкраб-переросток. На родине он явно чувствовал себя лучше, чем в холодной России, и дал Геральту куда более яростный отпор.

Правда, и герой научился новым фокусам. Для того чтобы победить чудовище на этот раз, потребовалось использовать специальную магическую ловушку — саданув щупальцем, монстр застрял в ней, а Геральт, воспользовавшись моментом, принялся охаживать несчастную конечность мечом. Кульминация схватки — феерически поставленная сцена «родео»: ведьмак, вцепившись в щупальце, запрыгнул чудовищу на спину и прикончил его.

Главное впечатление, которое оставила первая часть презентации, — новый «Ведьмак» превращается в карамельный **Fable 2**. Тот же стиль, то же настроение — разве что нимб над головой Геральта не возникнет, даже если он ухитрится не заглянуть ни к одной городской проститутке (в этом случае нимб, надо думать, появится над головой игрока).

Волк огрызается

«Понимаете, у нас тут хардкорная ролевая игра», — сдав-

Герои-одиночки

«Ведьмак» — отличный пример героического фэнтези, по которому удобно создавать ролевую игру. Мы выбрали четверых литературных героев, которые давно просятся со страниц книг на наши экраны

Элрик из Мелнибонэ

Книга: «Элрик из Мелнибонэ» (автор: Майкл Муркок)

Герой: Пепельно-бледный принц Элрик, последний властитель погибшего королевства Мелнибонэ, — фигура культовая. Отдав свою душу властелину Хаоса, одной рукой он спасал жизни, а другой — нес смерть. Образ Геральта Сапковский по большому счету подсмотрел именно у Муркока: император Мелнибонэ — альбинос, который «сидит» на различных эликсирах, увеличивающих его силу. Более того, Элрика тоже периодически называли «белым волком».

Судьба в играх: Культовая CRPG Planescape: Torment во многом была вдохновлена идеями Муркока о повторяемости судьбы, о мультивселенной с ее множественностью миров и пространственных планов. Кроме того, когда-то давно отечественная Snowball Studios разрабатывала RPG про Элрика — Stormbringer («Буревестник», по названию знаменитого рунного меча Элрика), но игру в итоге заморозили.

Джейме Ланнистер

Книга: «Песнь Льда и Пламени» (автор: Джордж Р. Р. Мартин)

Герой: Джейме Ланнистер по прозвищу Цареубийца — рыцарь благородных кровей. Он быстро сделал успешную карьеру, возглавив королевскую гвардию. Был тщеславен, опрометчив, гневлив, скор на расправу. Но потом судьба поставила ему подножку: Джейме попал в плен, стал калекой, оказался, по сути, чужим в собственной семье. И он начал проявлять совсем другие качества: благородство, верность долгу…

Судьба в играх: Игр по «Песни Льда и Пламени» еще не было, но известно, что канадцы из BioWare при создании Dragon Age: Origins чуть ли не главным источником вдохновения называли именно книги Мартина. Кроме того, в мае прошлого года французская Cyanide Studio объявила о заключении с писателем соглашения, по которому она получает права на создание игр во вселенной «Песни Льда и Пламени». Речь идет о самых разных проектах для консолей и PC, разрабатывать которые французы намерены в тесном контакте с автором.

Ранд ал'Тор

Книга: цикл «Колесо времени» (автор: Роберт Джордан)

Герой: Ранд ал'Тор когда-то был простым деревенским пастухом, но открыл в себе уникальные способности и в итоге обернулся Возрожденным Драконом, призванным спасти человечество. Герой «Колеса времени» привязан к своему мечу, источнику огромной силы, которая не только дает власть, но и губит Ранда, постепенно сводя его с ума.

Судьба в играх: В 1999 году Legend Entertainment выпустила фэнтезийный шутер The Wheel of Time, где вместо оружия использовалась магия. Игра была новаторской для своего времени и во многом предвосхитила появление Dark Messiah of Might & Magic. В начале 2009 года американская студия Red Eagle Games объявила о заключении контракта с Electronic Arts на издание серии игр по мотивам «Колеса времени», включая онлайновые и одиночные RPG. А через год, в феврале 2010-го, стало известно, что помогать ей будет именитая Obsidian Entertainment, авторы Neverwinters Nights 2 и Alpha Protocol.

Волкодав

Книга: цикл «Волкодав» (автор: Мария Семенова)

Герой: Последний из рода Серого Пса, безымянный сирота, который мальчишкой попал в рабство, отправился в подземный рудник, а вернулся оттуда матерым воином по прозвищу Волкодав. Как и Геральт в новой игре, он любит заплетать волосы в хвост — правда, по особому случаю (когда кого-нибудь прикончит).

Судьба в играх: По книгам Семеновой был снят одноименный фильм, к премьере которого российские разработчики выпустили сразу две игры. «Волкодав: Месть Серого Пса» на деле оказался вялым слэшером, а «Волкодав. Последний из рода Серых Псов»— скучным Diablo-клоном в славянском антураже. Искренне надеемся, что когда-нибудь Волкодав удостоится внятной игры по мотивам, как это случилось с ведьмаком.

шись под напором вопросов, признается ведущий геймдизайнер сиквела. Его подхватывает продюсер Томаш Гопп: «Вы только не говорите читателям, многим это может не понравиться...» Но мы, уж простите, скажем.

Весь описанный выше эпизод про лес и битву с монстром — это, друзья, побочный квест. Эпическую битву с ходячим спрутом вы вполне можете пропустить, если будете строго следовать сюжетной линии.

Согласно сюжету, неприятный лысый тип, заручившись поддержкой эльфийского лучника Иорвета, объявляет охоту на королей (игра открывается крупным планом отрубленной королевской головы). Чтобы противостоять колдовской угрозе, создается специальный отряд, в котором состоит и Геральт. Разработчики особо подчеркивают, что в их мире нет места вульгарному фэнтезийному разделению на черное и белое, поэтому герою придется принять немало трудных решений. Уже сейчас видны зачатки классического «ведьмачьего» конфликта людей и угнетенных «нелюдей» (именно так в официальной мифологии игры зовут волшебных существ).

По поводу ролевой системы есть следующая информация. Геральт сможет прокачиваться по трем своеобразных направлениям-классам: воин, маг и алхимик. В первом случае, входя в раж во время битвы, он получит возможность включать «режим ярости», который делает атаки более мощными. Маг — мастер знаков (будет как минимум одно новое заклинание, Heliotrope, — его предназначение разработчики пока хранят в тайне). А алхимик сможет входить в режим ярости, даже не разогревшись в битве, — для этого просто потребуется вовремя принять подходящую микстуру.

Кстати, об алхимии. Она вновь играет крайне важную

Геральт отрубил монстру щупальца, а тот в отместку может разве что купировать ему хвостик.

Эльф Йореф (на заднем плане) явно не сочувствует бывшему обладателю отрубленной головы.

Зачем тебе такой большой меч

«Взрослая» тема «Ведьмака» получает закономерное развитие

Все подробности относительно боевой, ролевой и прочих систем сиквела наверняка интересуют читателей данного текста во вторую и даже третью очередь. На самом деле вы ведь хотите знать, как там у Геральта дела на личном фронте, не так ли? Сообщаем: дела — отлично! Как оказалось, после выхода первой части недовольные игроки засыпали CD Projekt Red гневными письмами, выражая возмущение сексуальным контентом. Дескать, карточки, на которых изображены спутницы ведьмака, унижают женщин!

Ответный ход со стороны поляков не заставил себя ждать: разработчики приняли решение заменить однотипные расфокусированные постельные сцены полноценными постановочными роликами. Один из них нам был продемонстрирован во всех, кхм, подробностях. Спешим разочаровать: речь все еще идет о легкой эльфийской эротике — секс в сиквеле не претендует даже на звание софт-порно: герои плещутся в эльфийском спа, срывают одежды с помощью магии, ныряют голышом в бассейн.

Правда, все мы знаем, что Геральт — весьма любвеобильный мужчина. Запечатлеть на подобном техническом и художественном уровне все его любовные свидания CD Projekt Red не смогут, даже если скооперируются с BioWare и вместе, до самого релиза, будут работать исключительно над постельными сценами. Поэтому случайные связи ведьмака, вероятно, будут обставлены скромнее, чем сюжетные.

роль в прохождении. Вы по-прежнему сможете сами смешивать зелья из подходящих ингредиентов, только на этот раз процесс варения гадюк в котле будет оформлен мини-игрой. Для начала Геральту придется отыскать змеевик в ближайшей самогонной лавке, а после — перейти непосредственно к алхимии. Стоит ошибиться во время смешивания, и «самогонный аппарат» рванет прямо в руках героя!

Помимо этого, кузнецы будут ковать по заказу Геральта новые мечи и доспехи, а сам он при желании сможет смастерить мину или бомбу.

Охотник на нечисть

Но самые захватывающие детали относительно нового «Ведьмака» авторы приберегли для финала. Первая игра (как, в общем-то, и книги) не уделяла должного внимания охотничьему аспекту, концентрируясь на тяжких моральных терзаниях наемного убийцы чудовищ. Меж тем по роду занятий Геральт должен знать повадки монстров, уметь их выслеживать, заманивать в ловушки. Именно этой стороне ведьмачьей жизни **CD Projekt Red** собираются уделить максимум внимания — вокруг нее будет построена уникальная геймплейная механика.

В каждой локации, которую предстоит посетить Геральту, обитает свой подвид монстров. В частности, упомянутый лес, окружающий городок Флотсом, заселен мелкими гоблиноподобными тварями. Чтобы уберечься от них, поселение окружили частоко-

Незнакомого мужчину зовут Вернон Роше. Это агент, возглавляющий группу, которая расследует преступления в отношении королевских особ.

Внешность героя можно будет подвергнуть более детальной кастомизации, подбирая доспехи по своему вкусу.

лом, а в лесу сооружены специальные блокпосты с лучниками. Гулять там небезопасно — на наших глазах Геральт несколько раз подвергся атакам. Одного из чудовищ герой ловко заманил в ловушку: оставил на земле мину, на которую монстр доверчиво наступил и подорвался. Подобные устройства продают в оружейных лавках, а при должном умении ведьмак сможет собрать их самостоятельно.

Чтобы раз и навсегда очистить какую-то территорию от поголовья чудовищ, нужно уничтожить их гнездо. Вот тут-то и пригодится весь арсенал колдовских трюков, которым обучен ведьмак. Скажем, при помощи особого мутагена вы сумеете взять след монстра и вычислить путь до его логова; другую тварь, возможно, придется взять живьем. Для каждого чудовища потребуется использовать особую тактику: например, против летающих монстров отлично работают ловушки, которые сковывают их и не дают улететь.

Разработчики строят уровни таким образом, чтобы вы могли отыскать гнездо монстров лишь в самый последний момент, когда выполните почти все важные квесты в этой локации. Таким образом CD Projekt Red собираются добавить в игру несколько героических ноток: каждый раз Геральта встречают несчастные жители угнетенного поселения, но провожают его венками, цветами и воздушными поцелуями.

■ ■ ■

«Ведьмак» действительно перестал быть CRPG, но по большому счету он ей никогда и не был. История Геральта персонализированная, очень личная, даже эгоистичная, разгрывать ее по канонам партийной RPG было бы неправильно. В этом контексте The Witcher 2: Assassins of Kings кажется именно той игрой, какой «Ведьмак» должен был стать с самого начала, — ярким и стремительным ролевым боевиком, который по-прежнему требует от игрока непростых решений. Не знаем, какими мутагенами опоили Геральта CD Projekt Red, но, как принято говорить в таких случаях, мутации, происходящие с ведьмаком, — строго положительные. ■

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Олег Ставицкий

«ИГРОМАНИЯ» ЗАЧИЩАЕТ ПОДЗЕМЕЛЬЯ В НОВОЙ ИГРЕ БРАЙАНА ФАРГО, ОТЦА-ОСНОВАТЕЛЯ INTERPLAY

Что? Hunted: The Demon's Forge, кооперативный фэнтези-экшен от третьего лица, построенный на базовых ценностях классических dungeon crawlers.

ГДЕ? Лондон, офис Bethesda Softworks.

ЖАНР	Ролевая игра Экшен
ИЗДАТЕЛЬ	Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК	inXile Entertainment
ПОХОЖЕСТЬ	Серия Gears of War Серия Mass Effect Серия Fable
МУЛЬТИПЛЕЕР	Интернет
ДАТА ВЫХОДА	Не объявлена

«Википедия» трактует словосочетание dungeon crawl следующим образом (англ. — продвижение, «ползание» по подземелью): тип сценария в настольных и компьютерных ролевых играх, в котором персонаж или группа персонажей обследует лабиринтообразное подземелье (пещера, древний храм, катакомбы и т.п.), уничтожая населяющих его монстров и забирая себе разного рода сокровища, хранящиеся в подземелье. И, в общем, трудно что-то добавить к этому исчерпывающему описанию. Dungeon crawl — это, строго говоря, не жанр, это скорее творческий подход к моделированию типовой ситуации в рамках любой игры.

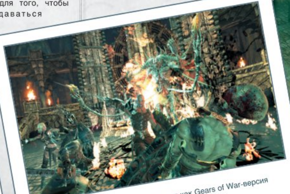
Среди прочих известных человечеству девиаций психики «увлечение dungeon crawl» необходимо зарегистрировать отдельным пунктом. Dungeon crawl — один из безусловных рефлексов современного геймдизайнера. Методичный процесс блуждания по лабиринтам, уничтожение орд однотипных монстров, выбивание монеток из сундуков и прокачка (узнаете своих лучших друзей?) — на этих базовых процессах работают сегодня все MMORPG.

Начиная с середины восьмидесятых и заканчивая девяностыми, игры, целиком построенные по принципу dungeon crawl, лишали сна, зрения, осанки и личной жизни практически всех, кто имел неосторожность заинтересоваться интерактивными развлечениями. Сегодня для того, чтобы предаваться подобным утехам, надо все-таки обладать очень специфическим укладом жизни и головы. В XXI веке однопользовательским dungeon crawl не нашлось места: это слишком требовательные к нашему личному времени игры. Тем страннее в 2010 году сидеть в Лондоне и слушать, как Брайан Фарго намеревается вернуть dungeon crawl утерянные позиции.

Иногда они возвращаются

Фарго — фигура иконопоклоннического масштаба. Он основал **Interplay**, его имя в той или иной роли указано в титрах практически всех великих игр восьмидесятых-девяностых. Он всегда

Обратите внимание на задний план. Через некоторое время там задумчиво прошагает стометровый титан.



В отдельные минуты Hunted выглядит как Gears of War-версия Dragon Age.

был скорее талантливым управленцем, чем геймдизайнером: когда Interplay развалилась, Фарго основал **inXile Entertainment**, которая за семь лет существования выпустила две компьютерные игры в коробках: дурной, но обаятельный ремейк **Bard's Tale** (классический dungeon crawl) и — замрите! — **Line Rider 2: Unbound** (DS-порт одноименного браузерного хита). Последние два года в inXile занимались играми для iPhone, разработку их домотканного GTA-клона (**Hei$t**) к всеобщему облегчению недавно усыпили **Codemasters**.

Все, в общем, приготовились упоминать имя Фарго исключительно при разговоре о братьях Коэн, как вдруг inXile объявили о том, что разрабатывают **Hunted: The Demon's Forge** — современный dungeon crawl для Xbox 360, PS3 и PC. И на чьи деньги! Hunted финансируется из цитадели классического ролевого дизайна — **Bethesda Softworks**. Которые (оцените иронию!) находятся в стадии открытого судебного процесса с юридическими останками Interplay по поводу использования марки **Fallout**.

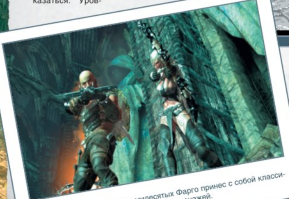
Ретро 2.0

В письменном пересказе Hunted: Demon's Forge звучит как плохая неуместная шутка. Кооперативный dungeon crawl от третьего лица, на движке **Unreal Engine 3.0**. С зачатками сюжета. Вживую игра поначалу вызывает почти физическое отторжение: на экране происходит натуральный **Gears of War**, только с мечами, магией, орками и в бирюзовых (наследственный оттенок технологии) подземельях. Героев два: татуированная груда мышц, наделенная глазами и ртом (специализируется, как нетрудно догадаться, на ближнем бое), и ряженная в меховой купальник дева (тут, соответственно, магия и луки).

Первые двадцать минут эта пара утомительно долго бредет через одинаковые подземелья и изводит орды агрессивных скелетов. По уровню постановки, качеству анимации и прочим прозаическим вещам Hunted напоминает высокобюджетный восточноевропейский клон Gears of War, загримированный под фэнтези.

Но при ближайшем рассмотрении выясняется, что Hunted на самом деле куда более современная игра, чем хочет казаться. Уровни, например, тут не генерируются случайным образом, а собираются обычными левелдизайнерами. Боевая система в равных пропорциях подсмотрена у **Fable**, с его трехкнопочной боевой системой (удары бывают трех классов, по отдельной клавише на каждый: рукопашная, магия и оружие дальнего боя), и **Mass Effect** (линейная прокачка по выбранным направлениям).

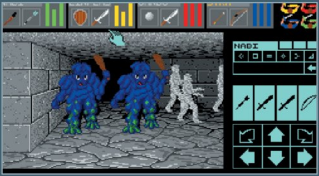
Все остальное вы наверняка можете рассказать сами: апгрейду подвержены не только личные качества героя (сила, скорость, живучесть), но и его инвентарь (топоры, луки, магия). Роль XP-очков тут играют кристаллы, которые вываливаются из сундуков, тайников и врагов. Тратить нажитый капитал можно только в специальных апгрейд-станциях, разбросанных по уровню. В общем, от классического dungeon crawl тут остались разве что лабиринты, сундуки и антураж. И это действительно хорошие новости.



Вместе с традициями восьмидесятых Фарго принес с собой классический, похабный фэнтези-дизайн персонажей.

Базовая ценность

Dungeon Master — праматерь всех dungeon crawl-игр, о которой необходимо знать каждому

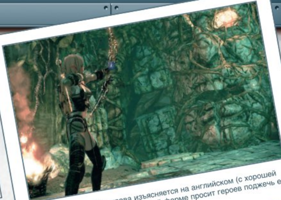


В 1987 году на компьютерах Atari ST (а через два года и на PC) вышла революционная для своего времени игра. С одной стороны, **Dungeon Master** была классическим представителем dungeon crawlers: как и в первых сериях **Ultima**, ранних частях **Wizardry** и **The Bard's Tale**, весь игровой процесс тут сводился к планомерной зачистке подземных лабиринтов от толп монстров. Делать это можно было в составе партии из четырех героев. Но Dungeon Master вывела специфический поджанр «выйду в подземелье с мечом» на качественно новый уровень.

Во-первых и в главных, здесь использовалось реальное время (а не пошаговый режим), а вместо раздачи текстовых команд мы могли непосредственно взаимодействовать с окружающей средой, прощупывая ее курсором. Кроме того, именно в Dungeon Master появился вменяемый пользовательский интерфейс, который стал стандартом для многих последующих компьютерных RPG. Еще здесь впервые использовалось динамическое освещение и эффекты объемного, трехмерного звука, позволявшие на слух определить приближение монстра (!).

Впервые заклинания нужно было составлять из нескольких рун, предварительно прочитав нужный свиток, а не просто активировать нажатием одной кнопки. Наконец, именно в Dungeon Master была опробована ролевая система, позволявшая развивать навыки и умения в зависимости от частоты их использования.

Жестокости Hunted не занимать: в первые же пять минут молодой человек справа вытащил у мирного жителя сердце.



Гигантская голова справа изъясняется на английском (с хорошей реверберацией) и в стихотворной форме просит героев поджечь ей правый глаз.

Тень колосса

Потому что в следующую минуту герои выбираются из подземелья на поверхность, и тут игра неожиданно преображается. «Мы понимаем, что делать сегодня историю, целиком построенную на подземных лабиринтах, нельзя», — произносит главный геймдизайнер Hunted, и все присутствующие в зале облегченно выдыхают. На свежем воздухе The Demon's Forge выглядит как современная, продуманная игра, полная занятных нюансов.

Ну, для начала, совершенно нездешний масштаб: среди полуразрушенной колоннады, увитой тысячелетним плющом, ветер носит какую-то гарь вперемешку со спецэффектами. На покосившихся флагштоках развеваются ободранные флаги. Пока персонажи на экране расправляются с очередной сотней скелетов, на заднем плане куда-то деловито шагает не умещающийся в экран титан. При свете дня декорации Hunted транслируют очень убедительное ощущение какой-то вселенской тайны, высшего, извините, смысла. Последний раз на нашей памяти нечто похожее удавалось **Shadow of the Colossus**.

Тем временем выясняется, что боевая система на открытых пространствах тоже чувствует себя куда лучше. inXile внимательно изучили устройство современных кооперативных игр и внесли сюда несколько радикальных изменений. Например, раненого напарника можно дистанционно оживить с помощью магии, а не бежать к нему через пол-уровня — нужно только, чтобы коллега оказался в радиусе вашего зрения. На перевалочных чекпойнтах героями можно поменяться (!), а это, в свою очередь, приведет к необходимости полного пересмотра вашей тактики.

Каддик (знакомьтесь, та самая татуированная груда мускул) — это, конечно, классический класс Warrior, который всем прочим аргументам предпочитает гулкий удар мечом по голове. Он также отлично управляется с щитами (убедительно ломаются прямо на ваших глазах) и в состоянии выдержать череду прямых попаданий файерболом в лоб. Илара тоже, в общем, традиционный фэнтези-архетип (Rogue): юркая, быстрая фемина, снабженная эльфийскими ушами, луком и внушительным магическим арсеналом.

Магический реализм

Классы, которые мы привыкли видеть в **Diablo**, прекрасно чувствуют себя в условиях экшена от третьего лица. Особенно при кооперативном использовании. Илара умеет поджигать стрелы или, наоборот, стрелять замораживающими «патронами». Герои регулярно делают друг другу инъекции подбадривающей магии. Но самое интересное — это, конечно, работа пассивных заклинаний. Например, есть наговор, благодаря которому любой труп врага тут же самовозгорается, отчего на экране на несколько минут начинается прямое включение из ада.

Магия — главная причина, по которой Hunted можно и даже, наверное, нужно ждать. Благодаря ей The Demon's Forge периодически работает как натуральный «Mass Effect с орками»: герои ударом ноги поднимают врагов в воздух (да-да, заклинание левитации тоже имеется), прикрывают друг друга магическими щитами, периодически поджигают пол-уровня и прячутся за тысячелетними корягами.

При внимательном осмотре, впрочем, становится ясно, что с подземельями тоже все не так грустно, как нам было показалось. Dungeon-геймплей — это действительно забег через витиеватую подземную трубу, но inXile намерены оживить этот процесс с помощью... пазлов. Кроме магистрального пути, который один и ведет прямо к выходу, в катакомбах имеется внушительное количество всевозможных лазов, проулков и прочих пещер, которые скрывают пробирки с маной (она тут не восстанавливается автоматически), кристаллы, сокровища, оружие и прочие полезные в местном быту вещи.

Фокус в том, что проход к сокровищам преграждает не только и не столько ваша собственная лень (как это обычно бывает в других играх), а разнообразные головоломки. Нам, скажем, была продемонстрирована сцена, где гигантской говорящей голове за-

Щиты тут покрываются живописными трещинами и ломаются в самый неподходящий момент.

Магия (а вовсе не рукопашная и забытые dungeon crawl-ценности) — главная причина, по которой Hunted имеет смысл ждать.

садили в глаз полыхающую стрелу, после чего та на хорошем английском вежливо поблагодарила всех присутствующих и подвинулась в сторону.

■■■

inXile также грозят всему просвещенному миру революцией в области мачмейкинга. То есть, выражаясь по-русски, они собираются переизобрести механизм подбора партнера для кооперативного прохождения. С друзьями все понятно: если они у вас есть и вы испытываете обоюдное желание сходить в катакомбы, просто запускаете игру — и вперед. Гораздо сложнее дела обстоят с поиском случайного партнера.

Тут inXile берут на вооружение опыт сайтов знакомств: при подборе потенциального напарника игра принимает во внимание тысячи нюансов. Каким персонажем и как долго вы играете, какой магией пользуетесь, какую тактику предпочитаете, сколько раз за партию гибнете и так далее. В результате будет предложен, выражаясь в терминах соционики, дуал — партнер, который идеально дополняет ваш стиль игры. Кроме того, следуя идеям **Borderlands**, Hunted разрешает вам перетаскивать в свою персональную игру кристаллы, заклинания и артефакты, заработанные во время кооперативной сессии.

В общем, The Demon's Forge дает несколько поводов для умеренного оптимизма. Для inXile это последний шанс сыграть в высшей лиге, и они явно очень стараются. Hunted — абсолютно современный проект, построенный на невербализуемых ценностях компьютерных игр восьмидесятых. Насколько мир готов к возрождению dungeon crawl — станет ясно, предположительно, в следующем году. ■

Подземная библиотечка

Четыре великих dungeon crawlers

Wizardry (1981)

Wizardry — это октябрьская революция в жанре RPG. Зачистка подземелий в крепости злого волшебника Вердна проходила с невиданными для своего времени удобствами: в 1984 году мы впервые увидели трехмерные лабиринты и бои от первого лица. В четвертой части (официально считается самой сложной RPG в мире) появилась возможность отыгрывать злых персонажей и влиять своими действиями на концовку игры. Традиционный dungeon crawlers-геймплей дополнялся сложной ролевой системой, насчитывавшей десятки рас и классов. Среди прочих попадались полугуманоиды-полусобаки, валькирии, псионики и даже снежные люди.

Eye of the Beholder 2 (1991)

Глядя на мир от первого лица, мы исследовали 12 уровней подземного лабиринта под городом Уотердип, чтобы в финале столкнуться с боссом — титульным гигантским глазом. Игровой процесс по традиции строился на грамотном подборе партии из четырех героев, их правильной прокачке и верном использовании классовых особенностей каждого. Тем, кто самой сложной RPG в мире считает **Dragon Age: Origins**, предлагаем взять с полки валидол: даже одна ошибка в развитии персонажей (например, вовремя не выучили какую-то способность или опрометчиво сделали ставку на универсальных мультиклассовых персонажей) в Eye of the Beholder могла обернуться тотальной непроходимостью.

The Elder Scrolls 2: Daggerfall (1996)

Многие ветераны ролевого жанра считают **Daggerfall** лучшим, что случилось в серии **The Elder Scrolls**. Игра отличалась невиданными для своего (и тем более нашего) времени масштабами: игровой мир занимал 160 тыс. квадратных километров, вмещал тысячи населенных пунктов и 75 000 жителей. К слову, следующая игра серии, **Morrowind**, по размерам занимала лишь 0,01% от площади Daggerfall. Большую часть времени мы исследовали многочисленные склепы и подземелья, в которых можно было сгинуть в буквальном смысле этого слова: катакомбы всякий раз генерировались случайно, отчего в тамошних лабиринтах могли заблудиться даже профессиональные диггеры и разведчики ГРУ.

Diablo 2 (2000)

Взяв за основу Rogue, ископаемую текстовую RPG про покорение подземелий, **Blizzard** дополнили ее продвинутой графикой, брутальной готической атмосферой, потрясающим стилевым чутьем, выверенным до последнего умения балансом, харизматичными врагами и генерируемыми на лету подземельями. Проект нарекли **Diablo**, и процесс уничтожения обитателей мрачных катакомб в нем не надоедал даже после получения 57-го уровня. Продуманный баланс, аддиктивная ролевая система и перспектива заполучить, наконец, в свое распоряжение какой-нибудь легендарный меч-кладенец, действовали как наркотик, сильнее которого была только… **Diablo 2**.

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД**
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ**
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Издатель
Square Enix

Разработчик
Crystal Dynamics

Похожесть
- Серия Tomb Raider
- Серия Uncharted (PS3)
- Серия Prince of Persia

Мультиплеер
Кооперативное прохождение (2 человека)

Сайт игры
laracroftandtheguardianoflight.com

ДАТА ВЫХОДА
Лето 2010

Что делать с **Tomb Raider** — главный вопрос, которым задавались в **Square Enix** после покупки **Eidos**. Нельзя не заметить, что японцы стараются работать с западным рынком: издали **Order of War** и **Supreme Commander 2**, анонсировали сиквел **Kane & Lynch**. А вот с играми про Лару Крофт все не так очевидно.

Дизайн уровней со времен Underworld, похоже, стал гораздо приятнее.

В такие моменты индеец-новичок явно не у дел.

С одной стороны, понятно, что не делать новый Tomb Raider — упустить много денег. С другой, делать его по образу и подобию последних трех частей — глупо, в **Underworld** механика работала на последнем издыхании. Поэтому издатель выдержал многозначительную паузу, в ходе которой даже прошел слух о том, что следующая часть будет мрачной RPG — в подтверждение этому по Сети гулял престранный арт, на котором тощая Лара с грязными волосами хмуро смотрит вдаль. Ролевой игрой Tomb Raider, к счастью, не стал, зато сменил название и, скажем так, ориентацию.

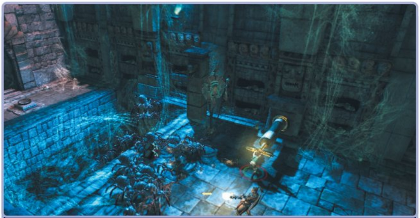
Lara Croft and the Guardian of Light (кстати, первый за долгие годы проект про расхитительницу гробниц, в заголовке которого нет слов «расхитительница гробниц») — это маленькая игра, которая будет распространяться только через каналы цифровой дистрибьюции. Маленькая во всех смыслах: продолжительностью (5-6 часов), объемом и контентом. А чтобы не брать за основу старую механику, разработчики решили обратиться к *очень* старой — теперь это… легкая и приятная аркада в изометрии!

Соприкосновений с классическими ларакрофт-играми — раз-два и обчелся. Сюжет снова завязан на таинственном артефакте, на этот раз — неком Зеркале. Место действия, как обычно, какие-то джунгли и пещеры Центральной Америки. У мисс Крофт все еще есть пистолеты с бесконечным боезапасом. Останутся привычные головоломки: запрыгни, поверни, дерни. А вот дальше все сложнее.

Путешествует Лара не одна, а с индейцем по имени Тотек. От паренька никуда не деться: не хотите играть в кооперативе — управление возьмет на себя AI. Если Лара полагается на огнестрельное оружие, то Тотек орудует копьем, причем не только убивает врагов (а их будет много, обещают даже индейцев-зомби), но и помогает Ларе. Например, если ей нужно пересечь пропасть или взобраться по стене. На совместных головоломках тут вообще держится половина игровой механики: Лара, как всегда, быстрая, ловкая и высоко прыгает, а Тотек может, например, подсадить ее щитом.

■■■

Ответ на вопрос, почему с Ларой Крофт происходят столь удивительные вещи, звучит просто — **Uncharted**. После знаменитой PS3-дилогии делать приключенческие игры надо или на том же уровне, или вообще никак. **Crystal Dynamics** — студия явно менее талантливая и способная, поэтому Guardian of Light видится нам правильной оценкой производственных возможностей (и ситуации на рынке). Несложная, короткая «аркада на двоих», за которую попросят всего пятнадцать долларов, — формула подсмотрена у индустрии чуть ли не двадцатилетней давности. ■


Приготовьтесь к тому, что на PC в Guardian of Light будет, скорее всего, совершенно неудобно играть.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Конец одиночеству: небольшая игра про Лару Крофт, где героиня наконец найдет себе пару, мужчину-индейца.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

RS@IGROMANIA.RU
Илья Янович

ЖАНР Гангста-гольф

Издатель
Неизвестен
Разработчик
Illfonic
Похожесть
- Gears of War
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Tiger Woods PGA Tour 10

Мультиплеер
Без подробностей
Сайт игры
Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Неизвестна

GHETTO GOLF

Люди, увлекающиеся видеоиграми, часто относятся к большому спорту скептически, а разработчики не могут этого не учитывать. Самая смелая на сегодняшний день попытка разнообразить спортивные состязания — футбольная аркада **Mario Strikers Charged**, в которой персонажи **Nintendo** больно бьют друг друга по лицам прямо на игровом поле. **Ghetto Golf** в этом плане — игра еще более дерзкая: это **Tiger Woods PGA Tour** с пистолетами и в негритянском гетто.

Что особенно интересно, идея вколоть озверину размеренным симуляторам гольфа не так уж и абсурдна. Сам Тайгер Вудс в последнее время, поговаривают, пьет, устраивает дебоши, регулярно ссорится с женой и вообще никак не желает сходить со страниц таблоидов. В одном из недавних эпизодов South Park новая версия его именной игровой серии кардинально преобразилась: Вудс там орет матом, ездит на машине на манер героев **GTA** и использует клюшку в качестве оружия — отличная пародия. Но кто-то шутит, а кто-то действительно делает такие игры!

За столь смелой идеей стоят вполне известные люди. Например, Рафаэль Сэдик, культовый музыкант, участник знаменитой в 90-е R&B-группы Tony! Toni! Toni?! Когда-то Рафаэль любил играть в «импровизированный гольф» прямо на улицах города, используя в качестве лунок все, что попадалось на глаза. Двадцать лет спустя мистер Сэдик — владелец игровой студии **Illfonic** в Денвере, которая сейчас старательно воплощает его молодецкие шалости на экране монитора.

Главный герой Ghetto Golf — парень по имени Войнт, и он занимается тем же, чем занимался Рафаэль Сэдик в молодости: играет в гольф на улице. Правда, его положение усугубляется тем, что он черный и живет в гетто. Поэтому авторы превратили невинное, в общем-то, занятие своего босса в кровавую резню: мячики для гольфа тут, например, бывают «с начинкой» и способны подорвать автомобиль.

Начинает Войнт с собственного гетто, постепенно переходя ко все более густонаселенным улицам города, где много полиции и враждебных хиппи. Кульминация ожидается в элитном гольф-клубе, куда наверняка подтянутся все городские сливки.

Уж не знаем, насколько вас это интересует в подобной игре, но Illfonic обещают полный контроль над клюшкой и ударом — не хуже, чем в тех же симуляторах имени Тайгера Вудса. Экшен-механику авторы, следуя моде, слизали у **Gears of War** — как, впрочем, и движок. Что бы там в итоге ни вышло, Illfonic не намерены продавать свою игру в коробке и будут использовать только цифровое распространение. На каких именно платформах — пока секрет, но в их числе, скорее всего, будет PC.

■■■

Пока что в Ghetto Golf, конечно, нет почти ничего, кроме оригинальной идеи: для того чтобы в итоге получился хороший, яркий экшен, во-первых, нужно еще долго и усердно работать, а во-вторых, остро необходим энергичный издатель, который приставит ко всему этому балагану грамотных продюсеров. Если же у Illfonic все получится, мы не удивимся, когда Electronic Arts добавят в серию FIFA огнестрельное оружие и возможность заказать артиллерийскую поддержку. ■

Шарик вполне может быть начинен взрывчаткой — главное, чтобы не рванул во время удара!

В детстве Тайгер Вудс вел себя именно так. Бил клюшкой по головам, а не по мячу, а всяким электромобильчикам предпочитал кабриолет с высокой подвеской.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Симулятор нового стиля жизни Тайгера Вудса: гольф, где клюшкой можно зарядить не по мячу, но по голове соперника, а потом еще и пальнуть в него из пистолета.

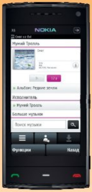
ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

NOKIA
Connecting People

Что делать настоящему игроману, когда под рукой нет любимого компьютера или консоли? Закачивать музыку и игры в свой телефон, чтобы даже в метро или маршрутке не отвлекаться от любимого занятия!

С телефонами **Nokia X6 16GB**, **Nokia 5230** и **Nokia 5530** это можно делать без проблем!

Nokia X6 16GB



Вместительная память **Nokia X6 16GB**, разъем для наушников 3,5 мм, широкоформатный сенсорный экран с высоким разрешением — настоящая мечта для геймера! Помимо этого, телефон обладает отличной камерой 5 Мпикс с оптикой Carl Zeiss и встроенным A-GPS модулем с бесплатной (без соединения с интернетом) навигацией!

Nokia 5230

Nokia 5230 — это более доступный вариант телефона с сенсорным экраном от Nokia. До 16 Гбайт на сменных картах памяти MicroSD, камера 2 Мпикс, разъем 3,5 мм — этот девайс также готов к музыкальным и игровым испытаниям.

Nokia 5530

Стильный корпус **Nokia 5530** помимо того, что отделан вставками из металла, предлагается в нескольких цветовых решениях. Сенсорный экран с распознаванием почерка, выделенные клавиши для управления плеером, 3,5-разъем — еще одна мечта для любителя современной техники.

У каждого из нас, кто регулярно пытается выиграть чемпионат мира по футболу со сборной России, или на раз-два разбирается с очередной пачкой монстров, или тюнингует свою тачку круче других, тратя при этом часы напролет с джойстиком в руках, есть мелодии из любимых игр, которые запомнились и полюбились навсегда. Еще бы, скажете вы — ведь крутое музыкальное сопровождение в играх уже давно стало не менее обязательным элементом, чем продвинутая графика с космическим разрешением и анимация персонажей, почти не отличающаяся от реальной. Вспомните последние игровые новинки и заводные мелодии из них — Prodigy «Run With The Wolves» из Need for Speed Shift, Royksopp «It's What I Want» из FIFA 2010 и UNKLE Feat Josh Homme «Restless» из Colin McRae's Dirt 2 — у настоящих игроманов эти названия сразу будят в памяти яркие игровые моменты!

Кстати, Nokia подготовила сюрприз для владельцев этих телефонов — в комплекте с ними прилагается ваучер на скачивание нескольких бесплатных (оплачивается только трафик, если у тебя не безлимитный тариф) треков с онлайн-сервиса Музыка Ovi. Там можно найти не только любимые треки из популярных игр, но и массу другого интересного музыкального контента от западных и российских исполнителей, в том числе эксклюзивного — только для пользователей сервиса. Впрочем, все подробности о сервисе и ваучере можно прочитать на ***http://www.nokia.ru/footer/cwm-terms/ovi-music-terms.***

Реклама

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Командный экшен
Издатель
Не объявлен
Разработчик
Panzar Studio
Похожесть
Team Fortress 2
Warhammer Online
Fat Princess (PS3)
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.forgedbychaos.com

Дата выхода
2011 год

Forged By Chaos

Михаил Лисецкий

Мы часто и со вкусом рассуждаем на тему того, что российский геймдев пережил период завышенных ожиданий и понемногу дрейфует к нишевым проектам. Теряя веру в игровой отечпром, пресса невольно заражает скепсисом и читателей. Но, начиная со следующего абзаца, предлагаем вам обо всех этих скрежетаниях забыть. Причина — московская **Panzar Studio**, вот уже третий год создающая свой дебютный проект **Forged by Chaos** без газетного шума и PR-пыли. Творение компании даже как-то страшно лишний раз предавать печатной огласке — а вдруг сглазим?

По немецкой технологии

Forged by Chaos — умный и лаконичный тренажер командной мысли. Под фэнтезийной оболочкой в стиле **Warhammer Online** прячется тактическая начинка **Team Fortress 2**. В переплетении строгого деления на классы и склонности к контактным противоборствам рождается игра — наш ответ всем Гейбам Ньюэллам. «Мы стремимся найти компромисс, — говорит технический директор Panzar Дмитрий Морозов. — Мечтаем привлечь в наш мир заядлых MMO-бойцов и просто любителей быстрых онлайновых схваток. Мы хотим, чтобы игроку не приходилось долго блуждать по карте, выполняя скучные, однотипные квесты, но чтобы при этом у него постоянно была возможность кастомизироваться, развиваться и зримо закреплять свои успехи. Наш проект раскручивает самые трендовые PvP-идеи, и это, знаете, очень вдохновляет».

Из светотеневых возможностей CryEngine 3 Forged by Chaos выжимает максимум.

То, что с виду кажется потрескавшейся колесницей, на самом деле — стационарная инженерная пушка орков. Огонь ведется из «колес» и требует наведения.

Отдельный источник вдохновения — специально лицензированный для разработки движок **CryEngine 3**. Многоцилиндровый мотор от **Crytek** стоимостью в один миллион евро выдает прекрасную картинку. Хотели бы ошибаться, но, похоже, правда: ничего красивей на территории от Калининграда до Сахалина сейчас просто не разрабатывается. Так что за коммерческую успешность релиза, намеченного на 2011 год, можно, пожалуй, не волноваться. К тому же третья редакция немецкого инструментария, в отличие от второй, позволяет вести речь об адаптации игры на консоли.

Намного сложнее ответить на вопрос, ждет ли Forged by Chaos счастливое сетевое долголетие. Во всяком случае, предпосылки к этому есть (см. нашу врезку). Игра стремится завоевать сердца прогеймеров и старательно обживает собственную жанровую делянку. Ее нельзя подогнать под определение «командный шутер», ведь акцент сделан именно на ближний бой, но и на слэшер все это похоже лишь отчасти — стрелять издалека, подолгу сидеть в засадах тоже можно и нужно. Всего четыре расы на выбор: люди, орки, гномы и эльфы. Последние, правда, представлены персонажами исключительно женского пола. До 32 человек на одной карте и полная зависимость от всесильного сервера: он самостоятельно подберет как соперников, так и союзников, подобьет сальдо вашей статистики и как итог выведет главную цифру — боевую стоимость протагониста. Боевая стоимость складывается из характеристик самого бойца и того, что на него надето. Так, прокачанный, но голый высокоуровневый персонаж становится равен разодетому новичку.

Один в темноту

Биться предлагают в трех основных режимах: messenger (переноска важного предмета плюс необходимость доминировать на контрольных точках), siege (классическое перетягивание каната с целью захвата/удержания какой-либо постройки) и новаторском one against darkness. «Один против темноты» — обещанная изюминка от московских кудесников, режим, в котором сервер противопоставит нескольким прокачанным героям целую ораву юнцов при равной сумме боевых стоимостей сторон. Ветераны не смогут возрождаться и обязаны будут продержаться определенное время — а неофитам игры, как водится, терять абсолютно нечего. Словом, режим намечается преинтересный.

По запросу в YouTube Forged by Chaos предстанет для вас красивейшей зарисовкой к последнему «ИгроМиру»: на круговой арене с опускающимися платформами идет смертельный бой на шестнадцать персон. Много лавы и возвышенной музыки.

На карте, продемонстрированной эксклюзивно для «Игромании», все было иначе. Команда орков стремглав сбегала из замка витиеватой архитектуры, передавая по лапам памятку о недавних праздниках — ящик советского шампанского. Именно этот предмет, добавленный в игру, естественно, шутки ради, лишь на время теста локации, и необходимо было выкрасть, благополучно донеся до палаточной стоянки за пределами замка, в то время как команда соперников пыталась вернуть предмет обратно. Причем на месте зеленых увальней с дубинами вполне могли оказаться представители любой другой расы или их сборная солянка. То есть в одной команде на врагов может с ревом нестись громила-орк, а издали его будут прикрывать знойная эльфийка-лучница и остервенело крутящий педали деревянной турели гном-пулеметчик.

Классов в игре тоже четыре, и называются они по именам курирующих их божеств Хаоса. Класс Зар — это традиционный для MMOG танк. Способность ненадол-

На вулканической арене повеяло холодом. Способность приморозить соперника доступна классу магов, но и сам колдун на время работы рефрижератором будет лишен возможности передвигаться.

Мгновение назад вокруг соперников еще был пол. А теперь битву приходится заканчивать на крошечных размеров платформе.

Воззвать к небесам

Божественное вмешательство — самая яркая, но и наиболее спорная грань игрового процесса Forged by Chaos. Покровители классов — вполне реальные, осязаемые существа. И они не гнушаются лично поучаствовать в битве. Любой из них может мгновенно развернуть ход битвы на 180 градусов.

Кром

Повелитель созидательных инженеров, Кром парадоксально склонен к деструкции. Хранитель сокровищ и знаний Хаоса держит при себе многозарядный пистолет, которым если и не убьет, то уж точно надолго отправит в нокаут.

Аргус

Хранитель времени и повелитель космоса, бог белой магии Аргус зря времени не теряет. За несколько секунд на поле боя он способен устроить землетрясение и поколотить зазевавшихся игроков длинным боевым посохом.

го стать невидимым (выявляется по следам на земле и снимается одним ударом по невидимке) позволит пробраться в гущу соперников, а умение поставить энергетический барьер защитит от дальних атак себя и компаньонов. Третье умение — тотем. В радиусе действия он лечит дружественных бойцов и помогает быстрее перезаряжать заклинания.

Класс Аргус отмечен магическими способностями: заморозка (постепенная, с необходимостью постоянно держать «охлаждаемого» под прицелом), dispell-абилити «Магическая тишина», простой и «накопленный» файербол. Лекарям из храма Химеры доступно лечение (опять-таки постепенное; игра вообще не знает каких-либо мгновенных эффектов, кроме разве что смерти), возможность наложить дезориентирующий противника страх или пустить по вражеским рядам заразную чуму.

Наконец, инженеры — адепты грозного Крома — приходят в игру с кучей запчастей: из них они сооружают телепорты, стационарные пушки и антигравитационные мины. Способностей не так уж много, и это осознанный выбор разработчиков.

Баланс — священный элемент культа Panzar Games. Уже сейчас все силы девелоперов брошены на то, чтобы он был отшлифован до блеска. Для непрерывного контроля за боевым равновесием была разработана специальная утилита. В таком щепетильном вопросе москвичи не доверяют даже самим себе, проверяя собственные предположения математическими формулами.

Плюнь в орка

Может, за всем этим валом терминов не совсем понятно, но Forged By Chaos — это очень живая игра. Детализации и проработке анимаций на полном серьезе могли бы позавидовать самые современные однопользовательские шутеры.

Не раз описанная нами арена с лавой — отнюдь не статичный уровень из какого-нибудь **Battlefield 2** или лабиринт из недавнего **MAG** для PS3. Карта буквально дышит жизнью: раскаленный лавой воздух дрожит, в нем летают искры. Уровень постоянно находится в движении, и только что казавшаяся безобидной декорацией магма в мгновение ока может залить вас с головой. Сама арена довольно тесная, но если каким-то чудом вам удастся выкроить момент и оглядеться вокруг, то выяснится, что находится она в целом океане лавы и расплавленная порода заливает все вокруг на многие километры.

Сами персонажи — отдельная тема для разговора. Несмотря на брутальный вид и явное следование Warhammer-стилистике, у Forged by Chaos отличное чувство юмора. Орки, например, представлены настоящими зелеными гориллами — они молотят себя кулаками в грудь, а в свободное время ищут в волосах блох. Бегают эти монстры на четвереньках, опираясь на одну руку, а в другой

ЗАР

На ноге Зара, бога войны и ярости, — увесистая гиря. Впрочем, быстрые перемещения ему и не нужны — в запасе у Зара огненная атака, которая выжигает все вокруг.

ХИМЕРА

Несложно предположить, что богиня Химера ведет себя наиболее подло. Ответственная за болезни и жизненную силу в мире Хаоса, на арене Forged by Chaos Химера распространяет ядовитый газ, надышавшись которого игрок гарантированно отправится на респаун.

сжимая булаву. Гномы бодро скачут на специальных механических ходулях — деревянные штыри на пружинах пристегнуты к подошвам. Гордые коротышки комплексуют из-за низкого роста и изящно компенсируют телесный недостаток последними достижениями технической мысли.

Полностью реализовать весь этот фэнтезийный артистизм удается лишь в битвах. Каждая циферка скупой киберспортивной статистики блестяще визуализирована. Например, заклинание страха выглядит как рой розовых летучих мышей, который окутывает заколдованного врага, заставляя его в панике размахивать конечностями, отгоняя надоедливых тварей. Перед тем как создать тотем, гном-шаман выделывает какие-то замысловатые движения руками, падает ниц, бьет кулаками по полу, словно молясь своим темным богам. Или вот орк попал в гравитационную ловушку — двухсоткилограммовая туша барахтается в воздухе, беспомощно молотя по нему ладонями. Любой мощный взрыв (скажем, от брошенной гномом гранаты) может выбить его за пределы карты.

Но, пожалуй, главный шедевр разработчиков — заклинание порчи. Номинально это типичный ММО-прием: стоит отравить одного врага, как он тут же перезаражает всех

С небес на землю вызвана богиня Химера — предводительница лекарей и основная головная боль для команды «красных» на ближайшую минуту-полторы.

Звучит подозрительно заносчиво, но, похоже, так оно и есть: еще ни в одной игре Warhammer-эстетика не была подана так изящно и попросту красиво.

ЛОЦИИ КИБЕРСПОРТА

Киберспорт — плод бесконечного энтузиазма прогеймеров, специализированных СМИ и разработчиков, не забывающих выпускать рихтующие баланс патчи. Решение о том, быть или не быть игре в киберспорте, приходит, конечно, «снизу», из увлеченных онлайном масс, но набор главных ингредиентов для создания потенциальной e-sport-дисциплины в принципе известен.

ЯСНАЯ СУТЬ ИГРЫ

Переусложненным играм не место не то что в кибер-, но и в обычном спорте. «Лупи по воротам» в футболе, «попадай в корт» в теннисе — ключевая задача игрока должна излагаться в нескольких словах. То же и в киберспорте. Главный посыл Quake Live — «бегай и стреляй в оппонента» — уловит не только взрослый, но даже карапуз. Forged by Chaos даже не утруждает игрока чтением мануала — полностью сориентироваться в геймплее можно уже через десять минут.

ВНЯТНАЯ, ДЕТАЛИЗИРОВАННАЯ КАРТИНКА

Пиксельный винегрет и неразбериха на игровом поле гарантированно отрезает игре дорогу в пантеон киберспорта. Спросите старкрафтеров — они привыкли контролировать каждую милисекунду игрового процесса, а для этого изображение на экране должно быть предельно четким и без лишних спецэффектов. Дизайнеры Blizzard справились с задачей, а вот справится ли с ней Panzar Studio? Пока что российская разработка не лишена ситуаций в духе «смешались в кучу орки, люди, эльфы».

МНОГООБРАЗИЕ СЕТЕВЫХ РЕЖИМОВ

Захват флага, контроль точек, сопровождение груза, гонка тележек и даже царь горы — эти и другие сетевые режимы не дают скучать обитателям серверов Team Fortress 2. Беря многое от сетевого хита Valve, Forged by Chaos на данный момент предлагает игрокам всего три типа противоборств. Надеемся, что в будущем их станет значительно больше.

ШОУ-СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Играют тысячи — смотрят миллионы. Ситуация, характерная для классических видов спорта, пока еще не стала нормой для спорта виртуального. Что, впрочем, не отменяет требования к презентабельности игры. На кибератлетическом чемпионате мира World Cyber Games сражения виртуозов Guitar Hero собирают настоящие толпы — поболеть и потанцевать. Мечтаем, что состязания в Forged by Chaos тоже когда-нибудь покажут по ТВ, они этого достойны.

сослуживцев. Но как это выглядит! Исчерпывающее описание дает неофициальное прозвище, данное самими разработчиками, — «сифа». Представьте: могучий орк сначала отхаркивает, а потом старательно наматывает на кулак здоровенную зеленую соплю, чтобы потом с размаха запустить во врага! Никакой на свете урон характеристикам не сравнится с унижением от визуальной составляющей этого приема.

■■■

На данный момент старания Panzar Studio вызывают искреннее уважение: за выбранное направление, за математический подход, за, в конце концов, подаренную надежду на дебютный киберспортивный снаряд славянских кровей. Чертовски приятно, что более чем за год до выхода игры главным направлением работы является калибровка баланса сторон — то, над чем во многих других компаниях начинают думать за два-три месяца до сдачи мастер-диска в издательство. Столичным умельцам ясно: баланс нельзя насадить квадратно-гнездовым способом, его необходимо вырастить и воспитать под чутким присмотром бета-тестеров. Желающим внести свою лепту в становление Forged by Chaos советуем дождаться лета — в жаркие месяцы игра, как планируется, откроет двери для всех желающих навести в ней окончательный порядок. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первый и главный российский претендент на членство в элитном e-sport-клубе.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60%

COWON
www.cowonrussia.ru
V5

СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8" TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ
ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ
ПОТРЯСАЮЩИЙ,МОЩНЫЙ ЗВУК
ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ
РАЗРЕШЕНИЕ 800x480
ОС WINDOWS CE 6.0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076
BLADE GROUP OF COMPANIES

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Стратегия
Издатель
Неизвестен
Разработчик
Gas Powered Games
Похожесть
Серия
Supreme Commander
Demigod
Серия Total War
Мультиплеер
Интернет,
локальная сеть
Сайт игры
gaspowered.com/
kingsandcastles
Дата выхода
Неизвестна

Михаил Хромов

KINGS AND CASTLES

оллектив Gas Powered Games ни дня не сидит без работы. 12 февраля — за три недели до премьеры **Supreme Commander 2** — глава студии Крис Тейлор представил общественности следующий проект — «эпическую RTS для PC и консолей», **Kings and Castles**.

Хотя «представил» — громко сказано. Из короткого ролика, размещенного на YouTube, можно узнать, как ловить кур, рубить дрова и приручать лошадей, но там нет ни слова о геймплее, королях или их замках. «Создание видеоигр — чистая романтика. Это не похоже на телевидение или кино. Идеи приходят, пока вы занимаетесь обыденными вещами, — объясняет Крис, хитро поглядывая в объектив. — Накормить коня морковкой. Сделать игру. Никакой связи».

Большие амбиции

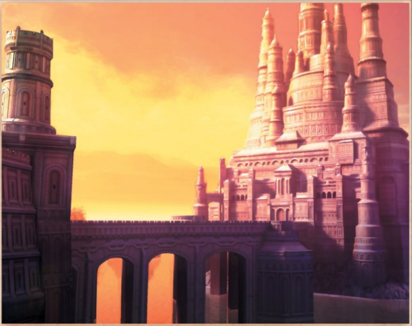
Есть все-таки связь или нет — разобраться Крис предлагает нам с вами. В еженедельных видеоблогах разработчики разрешают всем желающим проследить за становлени-

Kings and Castles позволяет в полной мере ощутить человеческое ничтожество, а strategic zoom только усиливает ощущение в сто крат. Это не крошки от бутерброда, а личная гвардия короля.

ем будущего хита — от «зачатия» (идеи) и вплоть до «рождения» (релиза). Такой подход действительно в новинку. Как правило, официальный анонс происходит после завершения основных работ. Собрана играбельная версия, подписан договор с издателем, утверждена предполагаемая дата выхода — теперь можно и с прессой пообщаться. У GPG особые методы. Когда именно Kings and Castles появится на магазинных полках, неведомо никому из смертных. В процессе личного общения выяснилось, что «папа» Supreme Commander и Demigod даже не знает, сколько фракций будет в игре: «Две или три. Но точно не четыре. Как раз сейчас мы пытаемся решить этот вопрос. Наверное, все-таки две — добрая и злая».

Слишком банально? Мы так не считаем. Виртуальный мир создан с нуля, что позволило избежать присущих жанру клише — вроде привычного для фэнтези-стратегий разделения на орков, эльфов, людей и прочих полуросликов. Важна не расовая принадлежность, а специализация. «У нас есть лучники и пехотинцы. Кавалерия и рыцари. И это лишь начало, ведь в любой момент можно отодвинуть камеру подальше и переключиться на осадные машины», — рассказывает Крис. Масштабные сражения, в которых наравне с рядовыми воинами принимают участие гиганты, — отличительная черта последних игр от GPG. В обеих частях Supreme Commander были исполинских размеров экспериментальные роботы, в Demigod — полубоги, Kings and Castles старается не отставать.

Взять, к примеру, драконов. Это не просто дорогие и мощные юниты, это почти что дети, которых нужно холить и оберегать. Потратив кучу времени и средств на воспитание ручного монстра, мы едва ли рискнем оставить любимца без прикрытия. Трудно удержаться от ассоциаций с Black & White, но никто и не рассчитывал потрясти публику одними лишь крылатыми ящерами — в арсенале Kings and Castles есть козыри посерьезнее. Редкий правитель откажется увековечить свой образ в статуе, но в Kings and Castles акты самовосхваления имеют вполне практическую цель. Несколько магических пассов, и колосс оживает. От каменного двойника в бою куда больше толку, да и рисковать здоровьем лишний раз ни к чему — в случае потери вы всегда сможете изваять новую статую, а вот после гибели «оригинала» игра заканчивается.



Похоже, Крис решил вторгнуться на территорию Stronghold, захватив с собой весь фирменный эпик. Если в игре будет ТАКОЕ, Firefly Studios придется удавиться от зависти.

Моя крепость

С королями разобрались, на очереди замки. Общая концепция позаимствована из **Stronghold**. Мы начинаем с неказистого домика. Немного терпения и капиталовложений — и скромная обитель преображается. Как по волшебству возникают просторные залы, высоченные башни тянут шпили к облакам, по периметру вырастают стены (на них традиционно кучкуются стрелки).

«Строительство — важнейший компонент игры. Я говорю не о каком-то там крошечном деревянном форте, а об огромном бастионе, от одного взгляда на который захватывает дух», — комментирует Крис. Атаковать громаду в лоб абсолютно бессмысленно. При штурме нельзя обойтись без хитроумных приспособлений. Кто-то воспользуется камнеметательными машинами, другому милее зверюги, готовые грудью разбить укрепления, третьи предпочтут интеллигентно поливать врагов нечистотами с борта летающего корабля.

Итак, перед нами совершенно новая игра от Криса Тейлора, в которой будничный для

Эх, не видать нам полуголых эльфийских лучниц. Зато есть кое-что получше! Похоже, как и в Demigod, нас ожидает не классический средневековый сеттинг, а сочетание разных стилей.

Краткая история Gas Powered Games

Крис Тейлор

Крис Тейлор — один из самых известных, узнаваемых и харизматичных персонажей в индустрии видеоигр. Как и многие нынешние «мастодонты», он начинал с разной мелочевки. Страхолюдная аркада про бейсбол, бестолковая гоночка, бокс для детей... В середине 90-х молодой специалист перебрался из Канады в США (кстати, американский паспорт Крис получил лишь пару месяцев назад) и устроился в компанию Cavedog Entertainment. Впервые в жизни он смог по-настоящему реализовать себя, возглавив крупный проект.

Первый успех

Слава нашла героя осенью 1997 года — сразу после релиза Total Annihilation. Любители жанра встретили стратегию про роботов с единодушным восторгом. Привыкшие к суровому минимализму Warcraft 2 и Command & Conquer игроки попросту не верили своим глазам, отправляя в атаку сотни шагающих, ползающих, летающих и плавающих юнитов. Занявший высоту отряд стрелял дальше, а скорость полета артиллерийских снарядов зависела от гравитации. Пока конкуренты ограничивались патчами, исправляющими те или иные ошибки, Cavedog щедро раздавала цифровой контент, увеличивая популярность игры.

Чужая территория

Перспектива до пенсии «работать на дядю» не устраивала Криса. В 1998 году он наконец открыл собственное дело. Пилотным проектом студии Gas Powered Games, стала... action-RPG про рыцарей и магов. Впрочем, сюрприз был приятным — Dungeon Siege удалось отчасти повторить успех Total Annihilation. Симпатичная картинка, бесшовный мир и внимание к деталям превратили Diablo-клон в платиновый хит. Сиквел вышел не настолько удачным. Dungeon Siege 2 была по-своему мила, но стандарты изменились — то, что в 2002 году смотрелось на отлично, в 2005-м вызывало плохо сдерживаемое раздражение.

Еще недавно этот корабль плавал по морю, а теперь выпустил из трюмов такой вот воздушный шар и может спокойно летать. В игре все работает точно так же: летучие корабли, они же корабли морские.

GPG эпический размах наконец захватывает последний незанятый уголок военной стратегии. В Supreme Commander были огромные юниты. В Demigod — эпические карты. Что ж, теперь к ним добавятся громадные базы и соответствующего масштаба штурмы.

Para bellum

Экономическая модель, впрочем, остается прежней. Базируется она, почти как замок с окрестного скриншота, на трех китах — древесине, камне и золоте. Крестьяне послушно рубят елки и таскают глыбы, а вот запасы желтого металла необходимо пополнять в битвах. Подрались, помародерствовали — получили прибавку в казне. Червонцы пригодятся для найма элитных подразделений и для исследований: «Мы влюбились в «технологическое дерево» Supreme Commander 2. Здесь игрок аналогичным образом открывает войска и улучшения. Приходится решать, что выгоднее: приобрести еще юнитов или потратиться на науку?» Не бойтесь погрязнуть в рутине. Это не клон **The Settlers**. Обустройство базы и менеджмент ресурсов — глубоко вторичные вещи. Стремясь облегчить нам жизнь, Kings and Castles автоматизирует многие действия (если поблизости горит ферма, рабочий не будет тупо стоять рядом), высвобождая время для главного — войны.

Supreme Commander 2 возму-

Стратегия в превосходной степени

Крис из тех людей, на которых нельзя долго злиться. За Supreme Commander мы простили ему все. Выполненная в традициях Total Annihilation игра доказала, что даже спустя десять лет гениальная концепция ничуть не устарела. Хитроумная экономическая система, обилие тактических приемов, удобное управление, масштабные битвы с участием гигантских экспериментальных юнитов — мечта, ставшая явью. Дополнение Forged Alliance закрепило лидерство оригинала; многие до сих пор считают Supreme Commander лучшей RTS за всю историю компьютерных игр.

Первые неудачи

Премьера Space Siege породила куда меньший резонанс. Критики поворчали на угловатую графику и однообразный геймплей, «дьябломаны» заклинали очередную тонну «мяса», и никому более не нужная игра растворилась в небытии. Похожая судьба уготована Demigod. Сражения могущественных полубогов на магических аренах так и не сумели увлечь достаточное количество игроков. В коммерческом плане это был провал. «Возможно, мои дети никогда не пойдут в колледж из-за Demigod», — мрачно пошутил Крис на недавней DICE Summit в Лас-Вегасе.

Новая страница

Не исключено, что именно поэтому Supreme Commander 2 оказалась не совсем такой, как мы рассчитывали. Множество упрощений навлекло на GPG гнев фанатов и волшебным образом расширило целевую аудиторию: тактическая глубина сохранилась, но многие хардкорные элементы попали под нож. Порты Supreme Commander и Forged Alliance так и не заработали миллионов на Xbox 360. Вторая часть изначально создавалась с прицелом на «мультиплатформу», и Крис возлагает на нее большие надежды. Что ждет SC2 — покажет время.

тила фанатов первой части досадными упрощениями. Однако даже убежденные противники сиквела вынуждены признать, что играть в него чрезвычайно удобно. Kings and Castles полагается на проверенные наработки. Бойцы сами выстраиваются в аккуратные шеренги, а уже знакомая система flowfield pathfinding позволяет им двигаться по пересеченной местности, не мешая друг другу (надеемся, программисты доведут алгоритмы до ума: легко справляясь с десятками танков, Supreme Commander 2 порой не могла рассчитать путь для одного строителя).

Последний бастион

Удивительно наблюдать, с каким энтузиазмом рассказывает Крис о своем детище. Казалось бы, GPG выжали стратегический жанр досуха. Эпохальный Supreme Commander, стремительный Demigod, демократичный Supreme Commander 2 — если вы в принципе не ненавидите стратегии, то уж точно найдете среди проектов Криса хотя бы одну игру по душе. Но глава GPG все еще видит незанятые ниши.

«Я не имел никакого отношения к Total Annihilation: Kingdoms, это мой первый опыт создания стратегии про средневековье», — вот, оказывается, в чем кроется главная причина заинтересованности Криса. Он еще не наигрался в рыцарей...

В Supreme Commander отлично реализована стрельба. Kings and Castles уделяет особое внимание рукопашному бою. Подробности скрыты в тумане, но отсутствие разделения на отряды должно защитить от проклятия Total War, когда сражается лишь передний ряд воинов, а остальные нерешительно переминаются с ноги на ногу. Игра находится на начальных стадиях разработки, и на многие вопросы попросту нет ответов. Планируется ли глобальная карта? «Не исключено». Какой будет сюжет? «Интересный».

О графике тоже судить рановато, но то, что нам удалось увидеть, внушает оптимизм. Крошечные фигурки воинов теряются на фоне каменных цитаделей; притом, что в любой момент можно «подлететь» к земле и полюбоваться на дуэль двух мечников. Demigod продемонстрировал, что художникам GPG не занимать таланта, в Kings and Castles они выложились по полной. Как вам понравится замок, вольготно расположившийся на спине огромной рыбины? Сексапильная лучница с длиннющим змеиным хвостом? Баллиста, смахивающая на усыпанного шипами динозавра? Авторы действительно желают знать мнение игроков касательно тех или иных аспектов. Если есть что сказать, пишите на *crackedout@gaspowered.com* — не исключено, что именно ваши идеи помогут сделать игру лучше.

■■■

До релиза еще как минимум год-полтора. Наверняка что-то изменится, но уже сегодня «Supreme Commander в фэнтези-антураже» выглядит весьма аппетитно. Кризис жанра? Крис о нем не слышал: «Здесь столько всего неопробованного. «Динамический зум» позволил использовать гигантских юнитов наравне с обычными, что навсегда изменило игровой процесс стратегий. У нас масса задумок, которые мы бы хотели претворить в жизнь!»

И ни слова о революции. Оставаясь классической RTS со сбором ресурсов, строительством и прочими милыми сердцу условностями, Kings and Castles обещает размах, свойственный серии **Total War** (да и то с учетом того, что **The Creative Assembly** никогда не заставляла рыцарей сражаться с монстрами высотой с пятиэтажный дом). Пока нет возможности скрестить мечи, предлагаем скрестить пальцы — на удачу. ■

Будем ждать?

Обычная игра Криса Тейлора: тысячи юнитов, громадные монстры, бездонная пропасть тактических возможностей. Но теперь — в средневековом сеттинге и со штурмами гигантских баз!

Процент готовности: 20%

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Многопользовательский шутер
Издатель
Не объявлен
Разработчик
Lukewarm Media
Похожесть
Серия Left 4 Dead
Crysis
Серия Turok
Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
Сайт игры
primalcarnage.com
Дата выхода
Неизвестна

Михаил Хромов

PRIMAL CARNAGE

В 2000 году на выставке ECTS в Лондоне молодая, никому не известная компания **Crytek** продемонстрировала издателям и прессе техническую демоверсию проекта **X-Isle**. По полям и лесам неведомого тропического острова чинно вышагивали динозавры, а публика охала, восхищаясь производительностью 3D-ускорителя GeForce 3. Шло время — от изначальной концепции остался лишь затерянный в океане баунти-рай и шикарная графика, но этого оказалось достаточно. Игра, получившая имя **Far Cry**, стала технологическим прорывом и снискала любовь миллионов людей во всем мире.

В 2010 году на выставке GDC в Сан-Франциско молодая, никому не известная компания **Lukewarm Media** продемонстрировала издателям и прессе техническую демоверсию проекта **Primal Carnage**. По полям и лесам неведомого тропического острова чинно вышагивали динозавры... Стоп! Кажется, мы повторяемся. Это немудрено, ведь обе игры вызывают одинаковые ощущения. Похоже, Lukewarm решила реализовать старинную задумку коллег из Crytek. На CryENGINE 3 денег, увы, не хватило (хотя изначально такие планы были), и необходимые технологии были куплены у наших соотечественников из Томска.

Совсем скоро эту идиллию нарушат звуки стрельбы.

Понадеемся, что это первый и последний раз, когда разработчики сознательно понизили планку, ведь идея противостояния современного человека и древних рептилий тоже отнюдь не нова. Еще в далеком 1997 году на свет появился **Turok: Dinosaur Hunter**, тему развил сериал **Dino Crisis**, а пару лет назад любителей палеонтологии вновь «порадовал» **Turok**.

Left 4 Dinosaurs

Несмотря на очевидное сходство с другими «шутерами юрского периода», Primal Carnage обещает разорвать порочный круг. Отстрел глупого мяса, со-

вмещенный с традиционно бредовым сюжетом, сегодня не актуален. Основой будущей игры станет сетевой режим. Команда людей стремится выполнить некие поставленные задачи (например, восстановить энергетическую систему путем захвата нескольких ключевых точек), а другая команда всячески мешает им.

Left 4 Dead уже дал понять, каково это, быть голодным зомби-мутантом, но Lukewarm готовы шагнуть еще дальше. Итак, команде людей в их игре противостоит… команда динозавров! Тонкость в том, что рептилии отнюдь не антропоморфные, карикатурные или еще какие. Динозавры абсолютно настоящие, выполненные в строгом соответствии со всеми учебниками палеонтологии. Приготовьтесь ощутить абсолютно новый баланс онлайнового шутера!

Огне-бензо-пила

Primal Carnage предлагает пять классов — по числу персонажей. Штурмовик — самый сильный боец в отряде. Если удача будет на нужной стороне, мускулистый мужик с автоматом справится даже с огромным тираннозавром. Ему едва ли подойдут эпитеты «быстрый» и «ловкий», но к чему суетиться, когда богатырское здоровье позволяет голой грудью отбивать атаки? Меткость тоже не его конек. В погоне за оригинальностью дизайнеры прикрутили к его пушке НАДствольный гранатомет, сделав прицеливание принципиально невозможным.

У огнеметчика агрегат устроен гораздо логичнее. Его огнемет снабжен встроенной бензопилой! Поливать динозавров огнем, потом охаживать пилой, потом снова жечь — кажется, даже тираннозавр будет чувствовать себя неуютно рядом с таким красавцем. Радиус действия огнемета компенсируется особыми тактическими приемами. Стоит разок полыхнуть огнем, и стихия начинает свой танец. С высушенной солнцем травы пламя перекидывается на кусты, потом на деревья — пара минут, и перед нами встает неприступная стена огня. Существует и более цивилизованный способ обезопасить тылы. Охотник предпочитает не лезть на рожон и действовать хитрее. Специальное ружье, стреляющее сетями, обездвижит нападающих, а доверишить работу можно при помощи магнума и кольта.

Жаль, нельзя сыграть за этих красавцев — травоядные животные в список играбельных персонажей не включены.

Таким ружьишком его не проймешь. Хотя есть дротики со снотворным!

Велоцираптор может быть опаснее тираннозавра — нужно лишь грамотно распорядиться его умениями.

Пищевая цепь

Хитрая система сдержек и противовесов привносит в игру элемент тактического планирования. Команда должна действовать как единое целое — десять штурмовиков обречены на поражение. Каждый класс особенно хорош против определенного противника, и у каждого есть свой злейший враг, справиться с которым без посторонней помощи почти невозможно.

Например, тираннозавр может с легкостью растоптать группу, но штурмовик из выгодной позиции без труда уложит его из пулемета; велоцираптору нет равных в спринте, но стоит охотнику набросить на него сеть — и ящер обречен. Зато юрким компи сеть вообще не страшна, они без труда проскальзывают между нитями. Их также не засекает радар индейца — зато «Чингачгук» с его помощью может выслеживать притаившегося в траве дилофозавра, не видимого для остальных пехотинцев. Все классы тесно переплетены, на каждую сильную сторону персонажа приходится по недостатку.

Индеец с остро заточенным ножом — очередная отсылка к Turok. Вместо лука — помповый дробовик, но соваться на передовую краснокожий воин не спешит. Его миссия — поддерживать товарищей; перевязать рану, отпугнуть врагов световой шашкой, метнуть гранату. Карманный радар позволит обнаружить дополнительные боеприпасы и предупредит о приближающей опасности. Жаль, нельзя стрелять и одновременно следить за показаниями прибора.

Пожалуй, меньше всего вопросов к девушке-снайперу. Крайне неэффективная вблизи, она представляет серьезную угрозу на расстоянии. Помимо патронов, в разгрузочном жилете нашлось место для дротиков со снотворным. После инъекции успокоительного зверь будто пьянеет. Взгляд затуманивается, движения замедляются — завалить такого пара пустяков. Кстати, винтовка с оптикой — единственный шанс избавиться от разведчика-птеродактиля, кружащего высоко над головой. Без его зорких глаз динозаврам придется нелегко.

Кто на нас с ти-рексом?

«Словами трудно описать, каково это — быть динозавром в нашей игре. Вы должны сами попробовать, чтобы понять. Мы хотим передать силу и скорость семитонного монстра, наводящего ужас даже на отчаянных пехотинцев. Анимация и работа виртуального оператора — вот наши приоритеты», — говорит руководитель проекта Эштон Андерсен. Дело в том, что если за пехотинцев нам придется играть в перспективе от первого лица, то динозавров покажут со стороны. Тут живо вспоминается Left 4 Dead, где о том, что игрок — зомби, напоминает лишь пара когтистых лап, висящих перед его лицом. Primal Carnage должна вывести ощущения нестандартных персонажей на новый уровень. Естественно, каждый образ будет подчеркнут геймплейно. Так, динозавры могут съедать нерасторопных пехотинцев, тем самым поправляя здоровье.

Птеродактиль умеет не только выслеживать людей, но и резко пикировать вниз, обрушиваясь на противников и сбивая с ног. Столь же забавно бывает подцепить кого-нибудь за шиворот, взлететь повыше и скинуть верещащую тушку на камни. У борова-штурмовика к подобным фокусам иммунитет, а вот худышкам рекомендуется периодически поглядывать на небо.

Получив координаты цели, ящеры устремляются вперед. Первым на месте обычно оказывается велоцираптор — его преимущество в скорости. Не давая жертве прицелиться, хищник сближается с ней и наносит серию смертоносных ударов. Следом в бой вступают малявки-компсогнаты (авторы ласково называют их компи). От одного толку мало, потому «куры» атакуют стаями по 15-20 особей — игрок управляет вожаком. После гибели лидера на его место встает следующий, к тому же в любой момент можно вызвать подкрепление.

Дилофозавру, наоборот, стоит поберечь шкуру. Его яростные визги воодушевляют собратьев, а

Все классы динозавров аккуратно подсмотрены у фильма «Парк юрского периода».

Похоже, кто-то скоро станет обедом.

токсичная слюна позволяет избегать ближнего боя (плюнув на попавшего в сеть товарища по команде, дилофозавр освобождает его). Старый добрый стелс доставляет не меньше радости. Незаметно подкравшись к группе, зубастый «ниндзя» хватает первого попавшегося ротозея за ногу, оттаскивает подальше и тихо убивает. Главное раньше времени не выдавать своего присутствия — иначе возмездие неизбежно.

Ну и, наконец, тираннозавр. Неуклюжий и медленный гигант, как спички, ломает деревья, а его рев пробирает до костей. Горе тому, кто окажется на его пути. В лучшем случае бедолага отлетит на десяток метров, в худшем — испустит дух под ногами многотонного монстра. Колоссальный запас здоровья превращает тирекса в идеальную машину для осуществления отвлекающих маневров. Пока наемники в панике разбегаются, велоцираптор и компи занимаются настоящим делом.

Чтобы тонко регулировать хрупкий баланс, Lukewarm готовят свой аналог AI Director. Сколько именно тираннозавров можно будет одновременно выпустить из «вольер» на наемников, сколько аптечек и боеприпасов оставить на уровнях, как распределить точки респауна — эти решения будут приняты лишь по итогам длительного тестирования.

На всех скриншотах видны какие-то заборы, решетки, клетки для динозавров и даже ворота тематического парка.

Это девушка-снайпер. В нынешней версии игры по диноленду умеет бегать только она.

Dino Crysis

Звериной мощи динозавров ничтожные Homo sapiens могут противопоставить мощь техническую. Они умеют водить мотоциклы и джипы — один сидит за рулем, остальные отстреливаются от наседающих гадов (благо размеры карт позволяют не ограничивать географию перемещений парой грязных сараев). Режим survival подразумевает следующее развитие событий: игроки садятся в автоматическую дрезину (возможен вариант с катером), и начинается лихая гонка, в конце которой выживших ждет встреча с боссом.

Будем надеяться, нас не станут постоянно пичкать тираннозаврами: гуляя по подводной лаборатории, мы хотели бы полюбоваться на морских тварей. Битвы внутри помещений обещают быть не менее увлекательными. Движок Unigine придаст сценам соответствующий размах. Поддержка Linux больше смахивает на шутку, а вот DirectX 11 — это серьезно. Нужно лишь найти современным технологиям достойное применение, и, судя по продемонстрированным нам видеороликам, с этим проблем не возникнет.

Только удастся ли довести проект до завершения? Все сотрудники Lukewarm трудятся на дому. Аналогичную форму организации исповедовала **Introversion Software** (**Darwinia**, **DEFCON**), но, подкопив денег, «последние из комнатных программистов» перебрались в офис — слишком велики издержки, связанные с удаленной работой. К тому же это не первое наше упоминание о Lukewarm. Если помните, год назад мы уже писали об их **Lightspire**, которая теперь заморожена до лучших времен.

■ ■ ■

Впрочем, будем надеяться на лучшее, тем более что после релиза авторы планируют еще долго поддерживать Primal Carnage на плаву при помощи загружаемых дополнений. «Мы создаем игру, за которую никогда бы не взялась большая богатая компания, — комментирует Эштон. — Искусство и любовь к тому, что мы делаем, являются неотъемлемыми составляющими нашей жизни, и единственный способ это показать — работать на пределе возможностей».

Дабы не завершать на столь пафосной ноте, процитируем другого «классика» — Блейна, героя Джесси Вентуры из кинофильма «Хищник». Он искренне удивился, когда бойцы, летящие с ним в вертолете, дружно отказались пожевать его табак. «Вы кучка женоподобных слизняков. А эта штука, черт побери, сделает из вас сексуальных тираннозавров! Таких же, как я», — отреагировал Блейн. Primal Carnage — первый проект Lukewarm, у ребят многое может не получиться…

Но если их игра хотя бы на несколько часов сделает нас сексуальными тираннозаврами — мы, черт побери, простим ей многое! ■

Будем ждать?

Left 4 Dead в парке юрского периода: наемники сражаются с динозаврами в оригинальном многопользовательском шутере. В очередь на тирекса можно записаться прямо сейчас.

Процент готовности: **30%**

Жанр Гонка
Издатель Activision
Разработчик Bizarre Creations
Похожесть Серия Need For Speed, Серия Burnout, Серия Twisted Metal
Мультиплеер Интернет
Сайт игры www.blurgame.com

Дата выхода Май 2010

Blur

RS@IGROMANIA.RU
Игорь Асанов

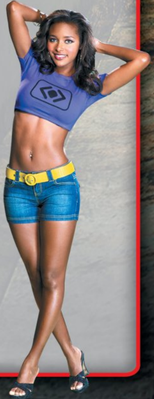
Гениальная идея далеко не всегда приходит в голову кому-то одному, поэтому неудивительно, что, наигравшись в физику и реализм, аркадные гонки постепенно возвращаются к тому, без чего их когда-то было трудно представить, — к оружию. В этом сезоне тренд поддержали две игры — **Blur** и **Split/Second**, которые мало того что обе сделаны сильнейшими командами с безупречной репутацией (**Bizarre Creations** известна прежде всего своей Xbox-эксклюзивной серией **Project Gotham Racing**), так еще и выходят почти одновременно, в мае. Несколько номеров назад мы излагали свои предрелизные впечатления о Split/Second, а теперь пришел черед Blur, с многопользовательской бета-версией которого «Игромания Лайт» провела наедине несколько часов, стреляя электрическими сферами в «золотых» подписчиков Xbox Live, также получивших заветный код.

Белые ночи

Решение о том, играть дальше в игру или нет, большинство людей принимает в течение первых 10-15 минут, и поступает совершенно правильно. Другое дело, что в случае с Blur первое впечатление остается явно не за ним — Split/Second гораздо ярче, быстрее и вдобавок уже на первом круге позволяет взорвать минимум полтрассы. Blur на это отвечает пустынными и абсолютно лишенными интерактивности ночными улицами, по которым ездят медленные (по меркам игры, конечно же) серийные хетчбэки уровня Volkswagen Scirocco и неохотно постреливают друг в друга какими-то шаровыми молниями. Физика проста, как в первом **Need for Speed: Underground**, ошибиться и пропустить поворот почти невозможно — нас тут же встретят бортики и позволят сбросить скорость без нажатия на тормоза. На трассе мигают огоньки бонусов здоровья и ускорения, за окном звучит какое-то безликое техно, а нам до сих пор непонятно, как все *это* соотносится с заявлением Bizarre о «возвращении в автогонки настоящего веселья».

К счастью, с появлением более-менее мощных машин игра включает дискотеку и играть становится интересно. Энергетические шары, выпущенные участниками, летают по трассе, задевая кого попало, соперник на наших глазах делает «бочку» в воздухе — с девятнадцатой, предпоследней позиции нам особенно удобно за этим наблюдать. Здесь и прячется важнейшее открытие, которое касается самой игры. В Blur не важно, как хорошо вы управляете машиной и проходите повороты, здесь это *вообще* ничего не зна-

Экшен с реальными машинами воспринимается совершенно по-другому.



После того как шутеры избавились от громоздкого интерфейса, за дело взялись гонки. В Blur доступные бонусы подвешены к бамперу машины.

чит. Чтобы победить, нужно учиться использовать тактические возможности тех самых бонусов, а не просто жать на кнопку огня, как это было, например, в мультяшной **Sonic & Sega All-Star Racing.**

Покер на колесах

Бонусы всегда появляются в одних и тех же местах, поэтому со временем начинаешь запоминать, что где лежит, и целенаправленно охотиться за нужными усилителями. Всего их девять видов — один придает ускорение (специальной кнопки для включения нитро нет), другие генерируют силовой щит, расставляют ловушки, стреляют лазерным лучом и ремонтируют машину. И хотя нести с собой можно только три бонуса, вариантов использования у них намного больше, чем может показаться. Когда понимаешь, что безбашенная езда с постоянными заносами и упором на самое сильное оружие рано или поздно заканчивается электрическим зарядом в зад и финишем в конце пелетона, начинаешь пробовать другие тактики. Как выяснилось, выигрывать можно вообще без активного использования оружия, просто собирая ускорение и вовремя включая защиту (игра предупреждает о надвигающейся угрозе резким пиликаньем, словно датчик парковки).

Вождению машины уделяется очень мало внимания — повороты настолько плавные и прилизанные, что случайно влететь в какую-нибудь стенку посреди трассы практически невозможно, а если это и произойдет, то машина автоматически восстановится посреди дороги меньше чем через секунду. Сами авто, конечно, различаются между собой по поведению и типу привода, но это не очень бросается в глаза. Важнее другое — чуть ли не впервые в подобных играх все машины настоящие, лицензированные (в том же Split/Second фигурируют вымышленные утюги). Автопарк — единственная вещь, которая роднит Blur с Project Gotham Racing. Идеальные, до блеска вылизанные модели известных и дорогих марок добавляют Blur такой же жирный плюс к узнаваемости, как и красные «Феррари» на фоне Зимнего дворца — PGR 4. Мотоциклы, как и вид из кокпита, на этот раз делать не стали — во время интенсивного обмена выстрелами и молниями просто некогда разглядывать детали салона.

Простота всего, что не относится к тактике гонок, — конек Blur. Для того чтобы сделать выстрел, не нужно ничего наводить, совмещать прицел со впереди идущей машиной или, чего доброго, охлаждать оружие и перезаряжаться. Все автомобили в Blur выглядят так, словно только что сошли с конвейера, и лишены какихлибо навесных турелей и шипов по периметру. Внешнего тюнинга (кроме перекраски) тоже нет, зато есть возможность настраивать машины под ваш стиль гонки (быстрый, атакующий или, наоборот, оборонительный) и всевозможные апгрейды для системы пауэр-апов.

■ ■ ■

Что еще раз подчеркивает — Bizarre во второй раз делают игру, целиком построенную вокруг одной-единственной, притом мало относящейся к реальным гонкам, идеи. В Project Gotham Racing это были очки «кудос» (т.е. буквально «уважухи»), для набора которых нужно было проходить каждый поворот в контролируемом скольжении (под это была заточена вся физика игры), ну а в Blur — система бонусов, тасуя и вовремя используя которые здесь можно сделать для победы больше, чем самой безупречной и быстрой ездой. Впрочем, разработчики обещают добавить и специальный хардкорный режим, в котором не будет ничего, кроме собственно гонок, которые на этот раз оказались самой скучной частью игры. Все-таки шаровые молнии и электрощиты этой игре идут гораздо больше, и мы этому только рады. ■

Наигравшись с детальными повреждениями, сейчас разработчики концентрируются на другом. Blur вообще редко заходит дальше битья стекол.

Будем ждать?

Гонка с шаровыми молниями, реальными автомобилями и козырными тузами, главный конкурент Split/Second.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 95%

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
ПЛАТФОРМЕР

ИЗДАТЕЛЬ
НЕ ОБЪЯВЛЕН

РАЗРАБОТЧИК
STRANGE LOOP GAMES

ПОХОЖЕСТЬ
BRAID
GISH
PIXELJUNK SHOOTER (PS3)

МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ

САЙТ ИГРЫ
ОТСУТСТВУЕТ

ДАТА ВЫХОДА
ЗИМА 2010 ГОДА

VESSEL

АРТЕМ КОМОЛЯТОВ

Иметь дело с водой в компьютерных играх приходится довольно часто — и тем обиднее тот факт, что «мокрая тема» в интерактивных развлечениях раскрыта крайне слабо. Да, в каждом втором шутере есть моменты, где нам предлагают пробиваться через уровень вплавь. Да, в большинстве стратегий есть озера и моря, накладывающие определенные ограничения на передвижение юнитов. Но согласитесь, в реальной жизни роль пресловутой H_2O выходит далеко за рамки плавательных бассейнов и препятствий на местности.

Впрочем, ситуация в скором времени обещает улучшиться — на горизонте маячит **Hydrophobia**, а теперь большие надежды подает еще и весьма любопытная инди-разработка **Vessel**. В последней жидкости являются неотъемлемой и одной из важнейших частей геймплея: вода здесь вращает турбины, приводит в движение механизмы, затапливает помещения, умеет переходить из одного агрегатного состояния в другое. А еще она может... отрастить ноги и отпинать ими игрока.

ОЙ, А У ВАС МОЛОКО УБЕЖАЛО!

Последним своим свойством вода обязана гениальному изобретателю по фамилии Акрайт. Во вселенной Vessel этот выдающийся человек открыл способ оживления големов, состоящих из различных жидкостей, которые могли использоваться как дешевая рабочая сила. Эти существа, прозванные в народе флюро (fluro), не обладали интеллектом, но могли быть запрограммированы на выполнение несложных операций. Открытие перевернуло промышленность, странные создания быстро заняли места на заводах всей планеты.

Однако вскоре по неизвестной причине флюро начали меняться. Они эволюционировали, обрели некое подобие разума и восстали против своих владельцев. Фабрики, на которых трудились водяные големы, были оставлены людьми, а сами существа поселились в заброшенных зданиях.

Выяснить причины столь радикальных перемен взялся сам Акрайт. Однако, кроме малдеровского поиска Истины, изобретателем движет еще один мотив — желание найти недостающие части для своего нового устройства с неожиданным названием Устройство (The Device). Для чего оно — еще одна тайна, которая раскроется только в самом финале истории.

Vessel — одна из тех игр, в которых технология определила если не все, то очень многое. Будучи еще членом **Pandemic Studios**, Джон Краджевски, один из отцов-основателей **Strange Loop Games**, в свободное время экспериментировал с физикой жидких тел. Годы шли, и эксперименты плавно перетекли в написание собственного движка. Получившийся в итоге «моторчик» сегодня умеет на удивление правдоподобно изображать поведение веществ разной степени плотности.

Только что Акрайт заманил пару флюро под пресс и... Ну, вы видите.

Водяные барьеры помогают сдерживать атаки лавовых големов, но требуют периодической дозаправки.

Большую часть игрового времени мы будем проводить на индустриальных локациях — заводах, фабриках, шахтах.

Так, вода в Vessel реалистично волнуется, распадается на множество мелких капель при ударе о камни, расплескивается при неаккуратном переливании и вообще ведет себя согласно законам физики. Именно благодаря этой особенности Vessel была номинирована на Independent Games Festival 2010 в категории Technical Excellence (хотя и уступила приз **Limbo**).

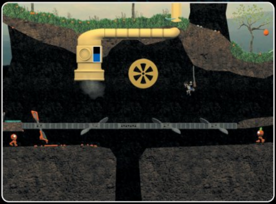
Сила науки

Такое внимание к симуляции жидкостей объясняется не только желанием добиться необычной визуализации — именно на использовании различного рода текучих субстанций и их свойств строится игровая механика. Вот самый простой пример: при контакте с чем-то очень горячим вода превращается в пар. Состоящие из воды големы будут тут же испаряться, если их залить раскаленной лавой. Законы, по которым функционирует Vessel, максимально приближены к реальности и легко объясняются бытовой логикой и элементарной физикой.

Акрайту по статусу изобретателя положено иметь парутройку интересных гаджетов. Один из самых часто используемых и нужных инструментов — гибрид пылесоса и брандспойта. С помощью этого прибора вы сможете высасывать из окружающей среды нужные вам вещества, хранить их в рюкзаке и при надобности разбрызгивать их. Скажем, огненных флюро можно будет «тушить», как из пожарного шланга. Назначение этого гаджета не ограничивается транспортировкой жидкостей и отстреливанием враждебных существ: к примеру, если заправиться большим количеством пара и пустить струю себе под ноги, герой взлетит вверх на этом импровизированном реактивном ранце.

Еще одно чудо техники позволяет возводить стены из жидкости — пригодится для защиты от некоторых типов големов. В конце концов, главному герою нередко придется собственноручно создавать различные виды флюро для решения некоторых пазлов.

Все оборудование поддается усовершенствованию в лаборатории, куда мы будем возвращаться после каждого успешного рейда за деталями. Так, можно будет прикрутить к вышеупомянутому пылесосу дополнительные баки, чтобы иметь возможность таскать с собой несколько веществ одновременно, или научить воздушную пушку стрелять плотными сгустками материи. Здесь же, в лаборатории, Акрайт хранит множество незаконченных прототипов, которые по мере прохождения придется дорабатывать и использовать на практике. Вместе с устройствами будет меняться и геймплей.



Обычные флюро не отличаются особым умом и легко поддаются на уловки главного героя.

Вообще, разнообразие игровых ситуаций и постоянно меняющиеся правила, которыми живет игра уже сейчас, на ранней стадии разработки, дают понять, что скучно не будет. Как и в **Braid**, где в каждом мире действовали свои законы пространственно-временного континуума, Vessel раз за разом помещает игрока в нестандартные условия.

В одной из миссий, например, нам дадут управлять флюро, способным распадаться на капли и просачиваться в таком виде сквозь решетки в недоступные для Акрайта места. Когда главный герой окажется в пещерах без фонарика, путь предстоит освещать выстрелами светящейся слизи, которую нужно будет высасывать из источников в стенах. Заявлен также эпизод, в котором придется защищать важный механизм от взбесившихся лавовых големов, возводя укрепления из воды.

■ ■ ■

Хотя Vessel уже сейчас производит исключительно положительное впечатление, Strange Loop Games планируют еще долго доводить свое творение до ума. Разработчики планируют провести капитальный ремонт графики, добавить новые типы веществ и новых флюро, а также оптимизировать движок — словом, сделать все, чтобы на выходе получилось настоящее произведение искусства, достойное лавров Braid. ■

Будем ждать?

Физическая головоломка, где вода плещется, переливается через край, превращается в пар, затвердевает, отращивает ноги, убегает и бьет игрока.

Процент готовности: **60%**

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Автосимулятор
Издатель
Codemasters
Разработчик
Codemasters Racing Studio
Похожесть
Grand Prix 4
F1 Championship Edition (PS3)
F1 Challenge 99-02
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Дата выхода
Сентябрь 2010 года

Игорь Асанов

F1 Formula 1 2010

Отмотка времени назад при авариях, появившаяся в GRID, теперь придет и в «Формулу-1».

Читатели «Игромании Лайт» наверняка уже знают, как называется самая заочно главная автогонка обозримого будущего. Если **Gran Turismo 5** все-таки соизволит выйти в этом году, она без сомнения станет самой дорогой (свыше 60 миллионов долларов бюджета!), самой монструозной (более тысячи машин!) и уж точно одной из самых продаваемых (прошлые части уже разменяли 50 миллионов копий) видеоигр нынешнего поколения.

Но сейчас разговор пойдет отнюдь не об этом симуляторе султана Брунея — вальяжность Gran Turismo все-таки имеет мало общего с настоящим автоспортом, как и с приведенными ниже тегами. Читайте по губам: Монца, Монте-Карло, Спа-Франкошамп, Михаэль Шумахер, Рубенс Барикелло, «Феррари», «Макларен», «Уильямс».

Целых семь лет мы не видели на наших мониторах эти магических слов. И уж поверьте — их возвращение для меня, как и для многих миллионов болельщиков по всему миру, куда важнее очередной гонки бюджетов и технологий, которую устроили **Sony** и **Microsoft**. На PC возвращается «Формула-1», и возвращается в такой форме, какой симуляторы F1 не знали со времен великой **Grand Prix 4** 2002 года выпуска. Итак, 61-й сезон королевских гонок. Самая дорогая спортивная лицензия в мире. **Codemasters**. Сентябрь. **F1 2010**.

Семь лет без побед

Англичане, купившие права на разработку симуляторов F1 еще два года назад, не зря раскачивались так долго и даже перенесли выход игры на целый год. Прошлогодняя **F1 2009** в результате вышла только на самых слабых платформах (Wii и PSP) и была похожа скорее на честную отработку контрактных обязательств перед FIA (ее за сравнительно короткое время сделала сторонняя студия **Sumo Digital**), чем на то, чего ждали все болельщики от «Формулы-1» нового поколения. Настоящую F1 все это время делала гоночная студия Codemasters, которая уже успела выпустить неплохой, но насквозь аркадный **Colin McRae DiRT 2**.

Самая главная новость, касающаяся F1 2010, в данный момент звучит так: в отличие от DiRT 2 или построенной на том же движке EGO **Race Driver GRID**, это будет действительно *серьезный* симулятор автогонок. Сейчас нам трудно представить себе слова «серьезный симулятор» и «Codemasters» в одном предложении, но когда-то компания прекрасно чувствовала себя на этой территории, задавая моду среди кузовных автогонок (достаточно вспомнить древнюю серию **ToCA Touring Cars**). Теперь у них есть шанс туда вернуться.

Обратно в большой спорт

Семилетняя стагнация не пошла на пользу жанру — **Sony** выпускала свои лицензированные игры только на PS2, PS3 и PSP, пока не истек срок ее эксклюзивного пятилетнего соглашения с FIA. И если вы, друзья, по какой-то причине до сих пор не купили себе консоль, рады сообщить, что поклонникам F1 жалеть там решительно не о чем. Последняя игра ливерпульской студии — **F1 Champion-ship Edition** — вышла на PS3 в 2007 году и была, по сути, HD-версией старой **F1 2006** для второй PlayStation, которая даже в отсутствие конкурентов не представляла собой ничего интересного.

В Codemasters прекрасно знают об этом и горят желанием вернуть симуляторы F1 обратно в высшую лигу. И что самое интересное — у них, похоже, все получится. Разработчики настолько уверены в своей игре, что не стесняются демонстрировать ее на достаточно ранних стадиях разработки (в качестве «заглушек» пока используются модели болидов сезона-2009, которые в финальной версии будут заменены на актуальные) — преальфа-версию показали публике 17 марта в честь старта нового сезона «Формулы-1».

Им есть чем гордиться — выглядит F1 2010 настолько завораживающе, что с легкостью позволяет забыть не только все прочие электронные развлечения на эту тему, но и некоторые скучные этапы реального чемпионата мира, каким, например, выдалась самая первая гонка сезона в Бахрейне. Если коротко — это первая по-настоящему красивая игра про «Формулу-1», которую не зазорно перепутать с живой картинкой на телеэкране.

Много лет назад, заполучив заветный картридж с **Ayrton Senna's Super Monaco GP 2**, я любил запускать эту (примитивную, но содержащую все реальные трассы сезона-91) игру под звуки телевизионной трансляции F1, пытаясь воспроизводить в игре все, что происходило в этот момент на реальной трассе. Для повторения этого опыта с F1

Разработчики обещают, что из прошлых игр Codemasters сюда не попадет ни одна текстура или строчка кода, но движок EGO все равно узнается моментально.

Профессиональный подход

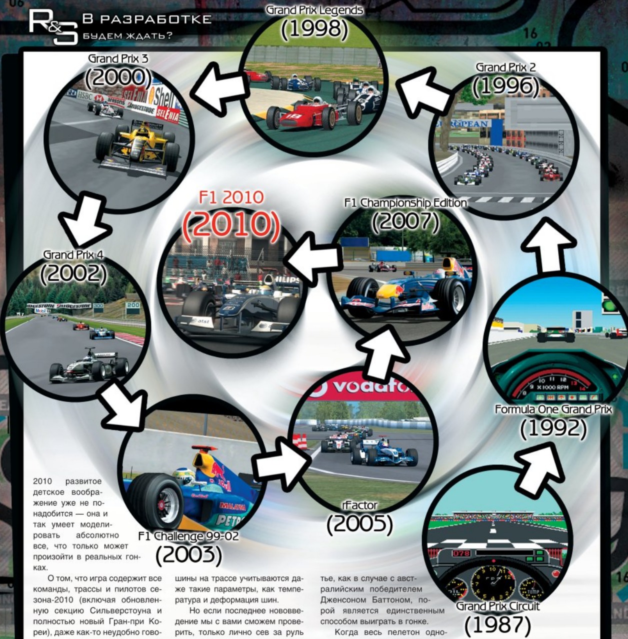
Алексей Попов, комментатор гонок «Формулы-1», рассказывает о своем отношении к автосимуляторам

В моей жизни был период увлечения автосимуляторами, в первую очередь, конечно, папирусовской Grand Prix Legends. Я до сих пор считаю эту игру лучшей. Невозможно сравнивать поведение болидов 1967 года с современными (мне доводилось управлять Arrows 1997 года в Маньи-Куре), но сам процесс подбора передаточных чисел коробки, изучения легендарных трасс, в том числе старого 22-километрового Нюрбургринга, всегда увлекал меня гораздо больше гонок с соперниками. Я не люблю мультиплеер в компьютерных симуляторах — предпочитаю ему настоящий, живой картинг с друзьями. Хотя для того же GPL в свое время не пожалел денег на один из первых тогда рулей с обратной отдачей.

Массу часов провел вместе с ним в NASCAR Racing 2, который и открыл для меня всю привлекательность этих гонок. Только представьте — там нет двух абсолютно одинаковых овалов: Талладега и Мартинсвилль отличаются между собой примерно как Монца и Монте-Карло. У вас, при наличии качественных симуляторов (бывшие сотрудники Papyrus сейчас раскручивают свой онлайновый проект iRacing, имеющий официальную лицензию NASCAR. — Прим. «Игромании»), есть шанс почувствовать это самим.

Массовые симуляторы «Формулы-1» имеют мало общего с теми, которые используют команды для настройки болидов и тренировки своих пилотов (тот же Педро Де ла Роса, ныне боевой пилот команды «Заубер», провел семь лет в «Макларене», тренируясь на таком), — они включают в себя симуляцию нешуточных боковых перегрузок, так что из-за руля пилот вылезает, как после реальной гонки. И конечно, «прокатиться» на таких аппаратах стоимостью в десятки миллионов посторонним людям не дадут. Другое дело, что сами пилоты часто используют видеоигры для изучения новых для себя трасс.

А вот технология «гонок в реальном времени», позволяющая игрокам соревноваться с реальными пилотами, — это очень интересно; я рад, что хоть кто-то довел ее до рабочего прототипа (технологию iOpener использует GT-симулятор Real Time Racing, а также будущая официальная игра чемпионата WRC. — Прим. «Игромании»). Было бы здорово, если бы ее когда-нибудь реализовали и в симуляторах «Формулы-1». Одно обидно — без реальной возможности выбить с трассы Михаэля Шумахера это будет совсем не то. Хотя и проиграть семикратному чемпиону тоже почетно.



2010 развитое детское воображение уже не понадобится — она и так умеет моделировать абсолютно все, что только может произойти в реальных гонках.

О том, что игра содержит все команды, трассы и пилотов сезона-2010 (включая обновленную секцию Сильверстоуна и полностью новый Гран-при Кореи), даже как-то неудобно говорить. Важнее другое — то, как все это будет работать после нажатия на кнопку начала гоночного уик-энда.

Пределы контроля

Физика всех предыдущих F1-игр явно страдала от недостаточной поворачиваемости, поэтому разработчики ищут идеальный баланс между недостаточной и избыточной. Для того чтобы добиться безукоризненной управляемости, в команду включен Энтони Дэвидсон, бывший тест-пилот команд Honda и Brawn GP, а ныне выступающий у Codemasters консультантом по вопросам физики. Во время расчета поведения машины на трассе учитываются даже такие параметры, как температура и деформация шин.

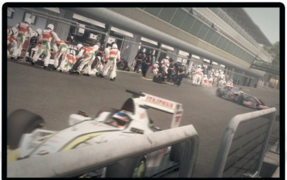
Но если последнее нововведение мы с вами сможем проверить, только лично сев за руль игры, то потрясающая работа над симуляцией погоды видна уже сейчас. Впервые в играх вода на трассе — это не просто отражающая текстура, а настоящий физический объект. Она заливает асфальт, скапливается в лужи и вытесняется колесами проезжающих болидов со скоростью 80 литров в секунду. Подсушенная таким образом траектория не только видна невооруженным глазом, но и имеет совершенно другие сцепные свойства, чем все еще мокрая обочина. Кто-то из пилотов может рискнуть и одеть сухие слики, но где гарантия, что дождь не пойдет снова? О возможных изменениях погоды предупреждает инженер по радио, но собственное чутье, как в случае с австралийским победителем Дженсоном Баттоном, порой является единственным способом выиграть в гонке.

Когда весь пелетон одновременно тянется в боксы, чтобы сменить резину, становится понятно, зачем Codemasters понадобилось снимать motion capture с механиков команды Force India. Ощущение жизни на пит-лейне, когда каждую машину обступает с десяток прекрасно анимированных механиков, выкатывающих тележки с резиной, орудующих гайковертами и поднимающих «леденец» перед стартом, дает не менее жирный плюс к передаче атмосферы настоящих гонок, чем детальнейшая модель повреждения машин, в которой Codeamsters традиционно сильны.

Вообще, сам факт того, что Codemasters — британские подданные, сильно упрощает им взаимодействие с командами пелетона, большинство из которых базируются как раз в Англии. Возможность облазить настоящие машины со сканером и микрофоном и вовремя получать все нужные данные позволяет избежать казусов вроде тех, что случались с американцами **EA Sports**, чьи игры регулярно щеголяли непропорциональными болидами и неточными, воссозданными лишь по фотоснимкам автодромами. С трассами (кроме родного Сильверстоуна) дела обстоят уже посложнее — в первых пресс-релизах Codemasters обещали отсканировать каждый сантиметр асфальта с помощью лазерной технологии (нечто по-

Как и в реальной жизни, в зеркалах современной «Формулы-1» не увидишь почти ничего.

Останавливать малазийский этап из-за сильного дождя в игре никто не станет — красные флаги тут не предусмотрены.



Разработчики обещают, что игрок будет иметь полный контроль за процессом пит-стопа — поэтому главной задачей будет не промахнуться мимо своих боксов.

добное используется пока только в **iRacing**), но на более поздних этапах разработки отказались от этой дорогостоящей затеи. Сейчас разработчики ориентируются на предоставленные владельцами автодромов CAD-данные, записи с камер гоночных болидов, собственные фотографии и ощущения упомянутого уже Энтони Дэвидсона. Насколько все они справляются с этой задачей, будет очень интересно проверить на примере Гран-при Кореи, чью трассу мы сможем протестировать в игре на месяц раньше, чем реальные пилоты F1.

Быть Михаэлем Шумахером

Но еще интереснее то, как симуляторный настрой разработчиков будет уживаться с фирменным стилем Codemasters, который никуда не исчезнет и в F1 2010. Его главные составляющие — режим карьеры, простота в освоении для новичков (то есть многочисленные электронные помощники в управлении) и презентабельность игры, означающая наличие бесполезных, но эффектных вещей вроде возможности самостоятельно помахать рукой в сторону трибун или проведения пресс-конференций после финиша. Но если с последними двумя вещами все и так понятно, то на режиме карьеры стоит задержаться подольше.

Он будет представлен в трех вариантах — длиною в три, пять или семь сезонов. Формально «сезон» будет один и тот же, с постоянными правилами, календарем и составом команд (пересадить Бруно Сенну в «Феррари», а Фернанадо Алонсо в «Хиспанию» не позволяют условия лицензии), но начинать его по мере прогресса нам придется в совершенно разных условиях. В самом первом чемпионате вообще будет выбор только из трех команд-новичков (Lotus, Virgin и Hispania Racing Team), а главной задачей будет хоть раз финишировать в очках.

О том, что в реальной жизни для них пока важнее просто финишировать, речи не идет — разработчики не стали реализовывать механические поломки на машине игрока, решив, что это будет только портить удовольствие от гонок. Под нож отправились также закадровые телекомментарии, прогревочные круги и пейс-кары, так как все эти (не самые последние, мягко говоря) вещи, по признанию продюсера игры, Codemasters просто не успевают сделать в этом году.

■ ■ ■

Все это, как и многое другое, должно найти свое место в **F1 2011**, разработка которой уже находится в начальной стадии. А это значит, что никаких загружаемых дополнений к F1 2010 после релиза не планируется — каждому сезону будет соответствовать своя игра. В чем-то это даже и к лучшему — Codemasters не торопятся и собирают максимально полные данные по текущему сезону, учитывая все апгрейды, установленные на машины каждой из команд (они наверняка пригодятся в режиме карьеры), и расклад сил в пелетоне. Что же касается расклада сил в жанре симуляторов «Формулы-1», то он в этом году предельно ясен — мы

Будем ждать?

Лицензированная «Формула-1» возвращается на PC в самой лучшей форме за много-много лет. Пропустить такое просто нельзя.

Процент готовности: 50%

Bounty Arms

Кирилл Волошин

Жанр
Экшен

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Open-Reset

Похожесть
Metal Slug
Trine
LittleBigPlanet (PS3)

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Дата выхода
Не объявлена

Сайт игры
Отсутствует

В нашей постоянной рубрике «Клуб путешественников» мы уже рассказывали об играх из Турции, Индии и даже Ирана. И вот теперь на очереди Южная Африка. Да, здесь тоже делают игры, но в основном для мобильных телефонов. Небольшая, на семь сотрудников, студия **Open-Reset** — одна из немногих, кто мечтает о большем.

Правда, их дебютный проект — платформер **Bounty Arms** — тоже какое-то время числился во «второй лиге», будучи модом к **Unreal Tournament 3**. Но игра быстро выросла из «модных» штанишек и сейчас готовится к самостоятельному коммерческому плаванию. Open-Reset уже выпустили демоверсию Bounty Arms, и она тут же произвела локальный фурор. У всех, кто ее видел, реакция была примерно одинаковая, а описать ее можно двумя словами из арсенала капризного ребенка: «Хочу еще!»

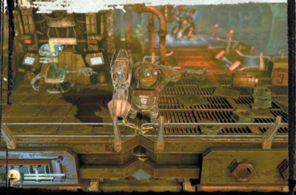
Четыре борова против мафии

На уровне механики и концепции этой игре вроде бы нечем удивлять. Bounty Arms — типичный скролл-платформер в духе **Metal Slug**, **Oddworld: Abe's Oddysee** и **Earthworm Jim**. Мы палим по выбегающим на нас врагам, прыгаем по движущимся платформам, преодолеваем многочисленные ловушки (например, лучи лазера или вращающиеся лопасти), активируем кнопки и рычаги, катаемся на лифтах.

Никаких новомодных заигрываний с физикой тут нет: максимум — разрешают расстрелять возникшую на пути перегородку. Зато в духе недавней **Trine** здесь присутствуют элементы ролевой игры. Как сообщил глава Open-Reset Бенджамин Дук, мы сможем попеременно играть за четырех различных героев, у каждого из которых есть уникальные способности и свой набор вооружения, причем и то и другое можно будет модернизировать за собранные в ходе прохождения монетки. Каждому герою будет доступно три вида оружия и одна уникальная способность.

Сюжет тоже весьма предсказуем. Действие Bounty Arms разворачивается в научно-фантастических декорациях: некая секретная и тайно финансируемая организация нанимает отряд убийц под названием HOG (буквально — боровы!) для уничтожения преступного синдиката, собранного из отборных межгалактических отбросов. По ходу выполнения задания наемники выясняют, что за этим мафиозным союзом скрывается еще более зловещая сила, которую нужно остановить.

В такие минуты вспоминается как раз Unreal Tournament.



Губер пальцем поправляет защитные очки — ну разве он не прелесть!

РЕАЛЬНЫЕ КАБАНЫ

ЧЕТВЕРО ОТВАЖНЫХ ГЕРОЕВ BOUNTY ARMS

Лидер наших наемников, единственный, кто выглядит более-менее по-человечески. Агрессивный тип, который отлично знает, чего он хочет и как этого достичь. В бою предпочитает решительное наступление.

Губера, которого мы уже назвали помесью смайлика и орка, сами авторы считают слегка полоумным. Это местный шут, который всегда пытается рассмешить коллег и быть в центре внимания. Вооружен ракетницей.

Дроид, он же механик и инженер. Выполняет в команде роль безумного ученого. Сначала действует, а потом думает.

Маленький смешной робот, выполняющий роль мальчика для битья. Запуган старшими товарищами и во всем подчинятся им. Но при этом частенько ввязывается в различные авантюры вместе с Губером.

Нелинейностью, конечно, тут и не пахнет: по словам Бенджамина, в игре будет один финал и мы своими действиями его никак не изменим. Сюжет разбит на миссии, в ходе которых наши наемники будут путешествовать с планеты на планету, попадая в причудливые фантастические миры. В Bounty Arms по последней моде сделан упор на режим совместного прохождения: планируется кооператив на четырех человек, где можно будет играть за всех наемников сразу.

Влево, вправо, вглубь и ввысь

Откуда же тогда весь этот восторг по поводу одной только демоверсии? Ну, во-первых, она как-то неправдоподобно привлекательно выглядит. Сочные краски, брызги спецэффектов, феноменальная детализация окружения — такую картинку привычнее видеть на HD-панелях с подключенной PS3, а не на домашних мониторах. Во-вторых, тут очень качественный дизайн: пустых, голых участков на уровнях практически нет, на каждом шагу встречаются новые препятствия, ловушки, платформы, лифты, какие-то терминалы, сломанные роботы и черт знает что еще.

При этом южноафриканцы активно используют не только передний план, но и фон: «емкость уровней» увеличена за счет возможности передвигаться не только слева направо, но и вглубь локации. В демке, например, герой, к нашему удивлению, запрыгнул на огромный вращающийся маховик, который поначалу казался безобидным элементом фона. Понятно, что подобным приемом сейчас не пользуется только ленивый, но Open-Reset заставляют игрока крайне активно перемещаться в трех плоскостях.

Поскольку половину игрового времени герои проводят в воздухе, часто бывает трудно прикинуть на глаз финальную точку приземления. Именно поэтому разработчики добавили персонажу своеобразную тень, которая проецируется на поверхности и не дает заблудиться в трех измерениях. Кроме того, планируется, что камера, как в обычном 3D-шутере, сможет огибать некоторые участки и углы на уровнях.

Наконец, здесь чувствуется породистый стиль и здоровая ирония. Великолепный арт-дирекшен (взгляните на окружающие картинки) дополняется убойной харизмой четверки героев, которые вполне могли бы стать персонажами какого-нибудь комикса или мультсериала. Все наемники HOG выглядят очень колоритно и комедийно, о чем говорят и их имена: Goober, Drake Mass, Flux Helix, Mewt 9.

Губер, например, являет собой причудливую помесь смайлика и орка: он грузно прыгает, палит направо и налево из ракетомета и периодически обрушивается на землю своим брюхом, чтобы оглушить ближайших врагов. Но на лице у него всегда идиотская улыбка до ушей. Развивать таких героев, апгрейдить их способности и оружие — одно удовольствие. А ведь еще будут многочисленные секреты, скрытые артефакты и сокровища, которые вы сможете отыскать в закоулках локаций. Кроме того, авторы обещают ввести специальные уровни повышенной сложности для более опытных игроков.

■■■

Bounty Arms находится на ранней стадии разработки: у игры пока нет ни издателя, ни даже примерной даты выхода. Но авторы настроены решительно и, более того, уже строят планы на следующие серии. Бенджамин говорит о том, что Bounty Arms планируется как трилогия. Словом, у Open-Reset Studio есть все шансы сделать так, чтобы через годик-другой, говоря о Южной Африке, мы вспоминали не только об алмазах, апартеиде и Нельсоне Манделле, но и, скажем, о грузном орке, который, высунув язык, давит врагов своим пузом. ■

Будем ждать?

Южноафриканский платформер проходит непростой путь от мода к полноценной игре — с патентованными Unreal-технологиями, элементами ролевой игры, качественным дизайном и здоровой иронией.

Процент готовности: 30%

Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley

Жанр
Экшен
Издатель
Microsoft
Разработчик
Twisted Pixel Games
Похожесть
The Maw
'Splosion Max (Xbox 360), XIII
Мультиплеер
Без подробностей
Сайт игры
www.twistedpixelgames.com/CJ-comic1-reveal

Дата выхода
2010 год

RS@IGROMANIA.RU
Автор
Артем Комолятов

Слава — неотъемлемая часть жизни любого супергероя. Сами посудите, от нее много пользы: уберзлодеи вздрагивают от одного вашего имени, девушки мечтают о встрече с вашей геройской персоной тет-а-тет — сказка! И сколь бы высоких идеалов ни был защитник обездоленных и угнетенных, во время своих приключений он не в последнюю очередь думает о том, как бы увеличить собственную известность. Страшным сном любого супергероя можно считать полное и окончательное забвение.

Именно с этой проблемой столкнулись главные герои **Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley**. Внезапно они поняли, что окружающие и не раз спасенные люди с трудом их узнают, нисколько не уважают и вообще относятся к ним без должного трепета и почитания. Намериваясь вернуть себе статус всеобщих любимцев, парочка пускается в крестовый поход против всех мыслимых злодеев разом.

Я работаю один!

Главный герой — двухметровый атлет в обтягивающем синем костюме, с двумя пудовыми пистолетами и гиперэмоциональной головой-смайликом — Captain Smiley («Капитан Смайлик», если угодно). В меру глуповат, наивен, каждым своим движением и репликой усердно пытается выдавить из себя как можно больше пафоса (получается с переменным успехом). В бою свиреп, а к врагам безжалостен.

Теперь отвлекитесь от желтого лика Капитана и взгляните чуть ниже — на его мускулистую грудь. Там как раз находится второй персонаж, огромная золотая эмблема-звезда по имени Звезда (Star). Характер скверный, цинично-скептический, замечено пристрастие к алкоголю, никотину и MMORPG — в общем, на редкость мерзкая личность. Терпеть не может своего улыбчивого протеже, отчего постоянно отпускает в его адрес колкие замечания и остроты.

Дело в том, что Звезда всегда хотел быть эмблемой на груди другого персонажа, Брэда! Тот, в отличие от Смайлика, понастоящему крут — даром что злодей. На публике он появляется исключительно в компании обворожительных группис, летает на брэдолете, а как только появляется в кадре, то фоном тут же начинает звучать песня о нем, Брэде. Грудь его, к неописуемому расстройству Звезды, уже занята — не в меру накачанными мышцами. Брэд очень щепетильно относится к внешнему виду, посещает тренажерный зал и вряд ли захочет испортить такую красоту звездой-сквернословом.

Как видите, ситуация не из простых — между Капитаном и Звездой одна лишь лютая ненависть, но при всем желании им некуда друг от друга деться. К тому же Смайлик явно ревнует напарника к зазнайке Брэду.

Капитан «Улыбнитесь»

В погоне за народным признанием горе-дуэт пройдет поистине грандиозный путь в несколько сотен... разворотов. Видите ли, все приключения пары происходят на страницах комиксов. Каждый том специально стилизован под какую-либо популярную и реально существующую серию. Правда, единственный заявленный на сегодняшний день комикс — это титульный Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley, то есть родной мир Капитана. Поняв, что там особой популярности добиться невозможно, Смайлик решает атаковать чужие вселенные (их разработчики держат в секрете, но на творчество Фрэнка Миллера мы точно вправе рассчитывать).

Относительно программы развлечений **Twisted Pixel Games** разговаривают с явной неохотой — как-никак работать над игрой нужно еще долго. Пока точно известно, что нас ожи-

Даму сердца героя зовут Герда, ее постоянно придется выручать из беды.

Разработчики честно признались, что геймплейной пользы от Звезды никакой — он только и делает, что говорит вам под руку.

Комикс зона

Идея стилизовать игру под комиксное приключение не нова. Предлагаем вашему вниманию еще три проекта, где из уст персонажей тянутся «облака» с репликами, история подается посредством журнальных разворотов, а выстрел сопровождается обязательным «Bang!» на полкадра.

Comix Zone

Выпущенная на Mega Drive в далеком 1995 году эта игра покупала не только качественным экшеном, но и совершенно бесподобным внешним видом. Главный герой, молодой художник Скетч, случайно попал в собственный комикс. Здесь ему предстояло сражаться с им же выдуманными злодеями и спасать им же созданную вселенную. Протагонист умел отдирать от уровней куски бумаги и самолетиками пускать их во врагов, а также мощным хуком справа отправлять супостатов в полет через всю страницу.

XIII

Кровавый и жестокий шутер, основанный на одноименном комиксе. Дабы снизить количество сердечных приступов от зашкаливающего уровня насилия на экране, картинка подверглась cel-shading-обработке, благодаря чему игра один в один повторила визуальный стиль оригинала. Здесь особо зрелищные убийства демонстрировались со всеми подробностями в комиксной раскадровке.

Max Payne

Кроме затяжных полетов в slo-mo, пузырьками с обезболивающим и надрывной зимней драмой, эта игра запомнилась фирменной, опять же комиксной манерой подачи сюжета. Пытаясь следовать эстетике Фрэнка Миллера, Remedy неожиданно создали уникальный стиль повествования, когда сам герой артистично вычитывает собственные монологи, давая игроку понять, как именно нужно произносить то, что и так написано на экране.

дает бодрый beat'em up. Номинально игра двухмерна, но третье измерение то и дело будет давать о себе знать. Наш отважный Капитан предпочитает бить врагов «с вертушки»: в зависимости от того, какой ногой в каждом конкретном случае герой решит зарядить врагу, противник полетит либо прямо в игрока, либо вглубь, в декорации уровня. Декорации с готовностью реагируют на летящих в них бандитов: окна разбиваются,

Один враг только что вышел из двери, второй — вот-вот туда улетит.

Судя по размерам слова «Ba-DOOOM», взрыв и впрямь громкий.

картины падают со стен, двери раскалываются. Особый шик — запихнуть грабителя в огромный сейф, чтобы за ним еще и захлопнулась тяжеленная дверь хранилища.

Второй вариант прохождения лучше всего живописует английское выражение «run & gun». С двумя пистолетами наперевес Капитан ломится слева направо, ни на секунду не прекращая огонь и даже не меняя обойму. Враги в этот момент прут со всех сторон, тут же получают пулю и тут же погибают с истошным «Arrrggghhh!» в пузыре над головой. Кроме того, разработчики заготовили серии quick-time events, во время которых камера покажет героя со спины, в момент, когда он несется по уровню, головой вышибая двери.

Особо хочется отметить любовь и тщание, с которыми Twisted Pixel подходят к переносу хрупкой концепции комиксного приключения на наши экраны. Разумеется, все реплики героев укладываются в специальные «облака», а туториал обыгран в виде вставок рассказчика в углу кадра: «И вот наш храбрый Капитан направил стик геймпада вправо, чтобы громовой поступью двинуться навстречу своим врагам...»

Каждый громкий звук здесь неизменно сопровождается вспышками «Bang!» и «BaDOOOM!». Герои не просто перемещаются между локациями — они переходят из одной панели в другую или переворачивают страницы. В результате уже сейчас, на ранней стадии разработки, у Comic Jumper отчетливо ощущается неподражаемый стиль настоящего ожившего комикса. А это дорогого стоит.

■ ■ ■

По признанию Джошуа Бира, сооснователя Twisted Pixel Games и «папы» Captain Smiley, он грезил о создании игры с Капитаном в главной роли с седьмого класса! Придумав этого персонажа на каком-нибудь скучном уроке, он 18 лет вынашивал идею, пока она, наконец, не оформилась в Comic Jumper. Именно поэтому CJ имеет огромное и очень личное значение для всей студии. TP известна своими скоростями производства хороших игр (см. **The Maw** и **'Splosion Man**), но гнать Смайлика и Звезду к релизной черте они не планируют. Ждать, вероятно, еще долго — советуем не терять времени даром и прочитать как можно больше комиксов. Кто знает, куда занесет Капитана погоня за славой! ■

Будем ждать?

Экскурсия по самым знаменитым комиксам при участии мужчины в трико со смайликом вместо головы и его злобного помощника Звезды.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Жанр
Платформер
Издатель
Playdead
Разработчик
Playdead
Похожесть
Braid
Тургор
Gish
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
limbogame.org

Дата выхода
Неизвестна

LIMBO

RS@IGROMANIA.RU
Кирилл Волошин

Limbo выглядит как иллюстрация к старой детской страшилке про «один черный-черный город». Маленький мальчик куда-то бежит, пугливо оглядывается по сторонам, сверкая бусинками глаз, а потом вдруг попадает в капкан — свет в глазах меркнет...

На самом деле все куда серьезнее: этот инди-платформер родом из Дании вдохновлен не детским фольклором, а хмурым немецким экспрессионизмом начала прошлого века, фильмами Вильгельма Мурнау, Фрица Ланга и Роберта Вине.

СИМФОНИЯ УЖАСА

«Носферату, симфония ужаса», «Кабинет доктора Калигари», «Голем», «Усталая смерть» — именно эти шедевры черно-белого кино, первые фильмы ужасов, приходят на ум, когда вы смотрите геймплейные ролики Limbo. Студия **Playdead** делает игру из любимых фетишей немецких экспрессионистов. Мистика, фантасмагория, иррациональные страхи, черно-белое отчаяние, безумие и… смерть, смерть, смерть, болезненно смакуемая, возведенная в культ, — вот, что интересует датчан.

Маленький мальчик в поисках ответа на вопрос, что случилось с его сестрой, попадает в черно-белую реальность Лимбо, которая служит неким перевалочным пунктом между миром живых и миром мертвых. Мальчик бежит вперед практически в полной темноте и тишине, мы слышим лишь гулкое эхо его шагов. Потом он плывет на лодке сквозь туман, и, наконец, окружающая мгла приобретает черты жуткого карпатского леса: огромные черные деревья, под которыми вы чувствуете себя ничтожным перепуганным существом, нависают, давят и, кажется, сейчас с леденящим душу скрипом оживут. И оживают!

Когда мальчик склоняется около бабочки, непонятно как оказавшейся здесь, посреди окружающего мрака, из ствола огромного дерева вдруг вырастают длинные паучьи лапы, и одна из них с хрустом и хлюпаньем пронзает нашего героя с головы до пят. Его беспомощное тело, повиснув на щупальце, орошает землю своей кровью!

Этот черно-белый мир манит своей холодной минималистской красотой, завораживает изломанными гротескными линиями, шикарной игрой света и тени, черного и белого. Но заманив — он пытается всячески вас убить.

СМЕРТЬ КАК ИСКУССТВО

Limbo мог бы быть очередным кошмарным сном знаменитого поэта-экспрессиониста Георга Гейма, который за два года до своей трагической гибели в 1912 году увидел собственную смерть во сне.

Маленький мальчик встретит на своем пути множество смертоносных преград и ловушек. Часть из них вполне укладывается в стандартную программу современного платформера, мешающего акробатику с более-менее реалистичной физикой. Здесь можно двигать ящики, чтобы с них запрыгнуть на какой-нибудь уступ, обрушивать деревья и отчаянно бежать по огромному стволу, соскальзывающему в черную пропасть, успевая при этом уворачиваться от

Мальчик в тумане.

Периодически откуда-то сверху будут вылезать вот такие малоприятные слизни.

ДАТСКИЙ ЭКСПРЕССИОНИЗМ

Экспрессионизм как явление в литературе и искусстве зародился в Германии и Австрии еще в конце XIX века, но подлинный размах получил после Первой мировой войны, закончившейся для Германии катастрофой. Страна погрузилась в депрессию, и на этой благодатной почве экспрессионизм расцвел пышным цветом: он уходил от опостылевшей реальности в мистику и фантасмагорию, но и там его основные темы крутились вокруг смерти, фатализма и отчаяния, принимая подчас гротескные, иррациональные черты. Черно-белая стилистика в живописи и кино, идеально выражавшая эти настроения, стала визитной карточкой экспрессионизма.

Здесь есть такой же мрачный гротескный лес, как в картине Роберта Вине «Кабинет доктора Калигари».

Сооружения столь же причудливы, как у Фрица Ланга в его эпохальном «Метрополисе».

Наконец, длинные паучьи лапы в Limbo очень похожи на знаменитые скрюченные пальцы графа Орлока, которого сыграл Макс Шрек в «Носферату, симфония ужаса».

скатывающихся по дереву тяжелых предметов.

Но есть и совершенно уникальные пазлы, в которых смерть принимает самое непосредственное участие. По пути мы встретим множество трупов: тут есть, например, утопленники, плавающие лицом вниз (явная отсылка к судьбе утонувшего Георга Гейма), и самоубийцы, висящие на деревьях в петле. Так вот, по дрейфующим в воде телам можно прыгать как по платформам, а висельников использовать как своеобразный трамплин: мальчик подтащит под труп капкан, запрыгнет на тело, ноги самоубийцы под тяжестью залезут в ловушку, та сработает, мигом отсечет ступни, а оставшаяся часть тела по инерции взметнется вверх, вытолкнув героя, как катапульта. А еще здесь можно сбросить праздно валяющийся труп под тяжелый пресс: тот с грохотом впечатает тело в землю, а вы пробежите по холодной металлической поверхности дальше.

Интересно, что перед некоторыми смертельными ловушками герой обязательно увидит каких-нибудь бабочек или цветы, сиротливо пронзающие окружающую темноту своим неровным светом. Так авторы символично высказываются на важнейшую для экспрессионизма тему о противоречивом соединении жизни и смерти, хрупкой красоты и гротескного уродства. К слову, в некоторых загадках можно будет использовать тех же бабочек и, например, падающие листья...

Ну и, конечно, на месте традиционные пазлы с участием всевозможных колюще-режущих устройств, которые пытаются разорвать в клочья нашего героя. По мере прохождения (а игра рассчитана максимум на 4-6 часов) сложность и изощренность ловушек будет возрастать, и нам не единожды придется увидеть маленький обезглавленный, распоротый труп героя. Ближе к концу появятся даже вполне осязаемые, бегающие и прыгающие враги: такие же маленькие человечки, от которых придется убегать в мертвой тишине, заманивая их под тот же пресс или заставляя сваливаться в пропасть.

Маленький мальчик часто умирает, но он тут же встает и бежит дальше, снова и снова пытаясь обойти смертельную ловушку. Но есть ли в этом какой-то смысл? Найдем ли мы сестру, получим ли ответы на неизбежно возникающие вопросы: жив герой или уже мертв, а может, все это ему просто снится? По всем законам экспрессионизма авторы отмалчиваются и тщательно напускают мистики, тумана, из которого в финале может вылезти и оскалиться все что угодно.

■■■

Черно-белый платформер, сделанный по заветам немецкого экспрессионизма, в котором смерть героя не побочный эффект игрового процесса, а важнейшая его составляющая, — звучит как мечта. Самое главное, Limbo — это не вычурные наброски дизайн-документа, а уже практически готовая игра.

Проект, который три года назад начинался с эскизов датского художника Арнта Дженсена, преодолел все ловушки, получил две награды на последнем Independent Games Festival (за лучшую визуальную стилистику и техническое исполнение) и сегодня на всех порах мчится к релизу. Правда, пока только на Xbox 360. Но в нашем интервью разработчики сообщили о выходе игры и на PC, вот только дата пока остается открытой... ■

Практически полное отсутствие звуков и музыки (в основном мы слышим лишь, как с грохотом срабатывают ловушки) — тоже дань великому немому кино.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Гротескная ода смерти, воспетая в платформере. Воплощение детских страхов перед темнотой. Потенциально главная инди-игра этого года.

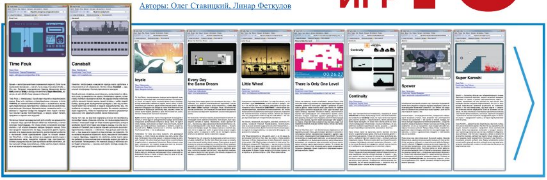
ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Mozilla Firefox
Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка
http://www.igromania.ru/
Самые популярные Начальная страница Лента новостей

ОКОННЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

10 ЛУЧШИХ БРАУЗЕРНЫХ ИГР

Авторы: Олег Ставицкий, Линар Феткулов



1 2 3 4 5 6 ...

Вот уже несколько лет ведутся недвусмысленные разговоры о том, что браузер как платформа вскоре заменит операционную систему. Лучше прочих в этом начинании преуспели Google: их Google Chrome служит как пульт управления всевозможными онлайн-приложениями. Облачные вычисления, удаленные серверы, на которых хранится информация, — это обыденная картина для XXI века.

Удивительно другое — почему до сих пор никто не попытался посмотреть на браузер как на новую *игровую* платформу. Речь не о бесконечных «Веселых фермах» и свиньях десятого уровня. И даже не о **Bejeweled Blitz** для Facebook. Мы говорим про нормальные, полноценные интерактивные произведения, которые прекрасно себя чувствуют в окне вашего браузера. Такие игры уже есть, и по уровню исполнения, масштабу геймдизайнерских откровений и вообще степени внимания их авторов к собственным произведениям они ничем не отличаются (а где-то даже превосходят) интерактивные развлечения, которые требуют установки на компьютер.

Стремясь повлиять на снисходительное отношение большинства игроков к словосочетанию «браузерные игры», мы отобрали десять проектов, которые заслуживают вашего самого что ни на есть пристального интереса. Что особенно приятно — любая из этих игр находится от вас на расстоянии нового браузерного окна.

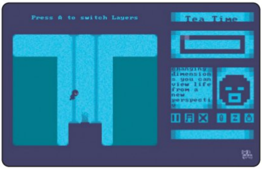
Mozilla Firefox

Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка

http://www.silvergames.com/game/time-fcuk/

Самые популярные Начальная страница Лента новостей

Time Fcuk



Time Fcuk

Жанр: Пазл
Разработчик: Эдмунд Макмиллен
Адрес: silvergames.com/game/time-fcuk

Время — магистральная тема современных инди-игр. Если ты не высказался про время — значит, ты не инди, if you are not indie — f*ck you. Патриарх инди-движения Эдмунд Макмиллен (автор **Gish**, соавтор **Braid**; к выходу готовится его **Super Meat Boy**), конечно, не мог обойти тему времени стороной.

Time Fcuk — платформер. Герой умеет прыгать и перетаскивать ящики. Еще есть порталы и гравитационные ловушки в стиле **VVVVVV**, но главный геймплейный трюк — возможность совмещать параллельные пространства. Скажем, на фоне уровня имеется лестница. Или ящик. Нажмите кнопку «поменять слой» — и объекты с «задника» выйдут на передний план. Герой с легкостью прыгает между пространствами, а заодно может таскать предметы из одного слоя в другой.

Поскольку проект некоммерческий, автор особо не церемонится с игроком: пару уровней балует забавным геймплеем, а потом включает такой хардкор, что второе слово из названия начинает слетать с губ игрока примерно каждые тридцать секунд. Слои вам придется переключать на ходу, умышленно давить ящики, загоняя их в пересечение пространств, контролировать события в нескольких слоях одновременно (один из лучших моментов Time Fcuk — этап, где нужно очень медленно ронять ящик в параллельном мире, аккуратно подавая туда пространство). Ближе к середине игры из шеи персонажа начнет расти клон, затем вылезет оттуда окончательно, чтобы настичь героя в финале и заставить совершить самоубийство.

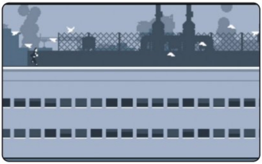
Mozilla Firefox

Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка

http://www.canabalt.com/

Самые популярные Начальная страница Лента новостей

Canabalt



Canabalt

Жанр: Платформер
Разработчик: Semi Secret
Адрес: www.canabalt.com

Качество платформера измеряется прежде всего удобством и отзывчивостью его управления. В этом плане **Canabalt** — идеальный платформер. Кнопка управления в нем одна.

Некий мужчина в пиджаке, разогнавшись, выпрыгивает из офисного окна, приземляется на крышу ближайшего здания, пугает стайку голубей и бросается наутек. На заднем плане гигантские роботы разносят город в щепки, дымят пожары, с небес падают бомбы, целые дома периодически проседают у вас под ногами. Герой бежит без остановки и нашего вмешательства; все, что требуется от игрока, — вовремя прыгать. Вы можете заставить героя подскочить, чтобы тот перепрыгнул пропасть (перемахнул через мину или вдребезги разбил своим телом окно).

После того как вы все-таки сорветесь вниз (а это неизбежно), произойдет самое страшное событие, по степени аддиктивности схожее с инъекцией морфия. Игра покажет дистанцию, которую пробежал герой. Стоит один раз увидеть рекорд, и вы уже не отлипнете от Canabalt, раз за разом стремясь улучшить результат. Единственное спасение — в балансе. Чем дольше мужчина бежит — тем выше его скорость и тем сложнее им управлять. Но вы можете специально тормозить героя, умышленно спотыкаясь о ящики. Однажды, подметив это свойство, автор текста сразу же выбежал из семи километров и навсегда закрыл для себя тему Canabalt. Поговаривают, что главный рекорд в этой игре вот-вот будет установлен — чемпион сел играть полгода назад и бежит до сих пор.

Mozilla Firefox
Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка
http://dampgnat.com/icycle
Самые популярные | Начальная страница | Лента новостей
Icycle

Icycle

Жанр: Сайдскроллер
Разработчик: Damp Gnat
Адрес: dampgnat.com/icycle

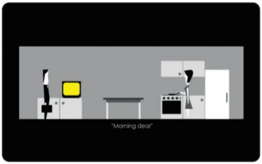
По Нью-Йорку, припорошенному первым снегом ядерной зимы, на детском велосипеде едет лысеющий мужчина. Он совершенно голый. Из льдины торчит потухший факел Статуи Свободы, взгляд выхватывает впаянные в льдины такси и танки, а приготовленные для ответного удара баллистические ракеты крепко вмерзли в плацдарм и уже никуда не улетят. Мужчина почти бьет коленками по подбородку (велосипед мал), кашляет, чихает, но упорно крутит педали, двигаясь к цели. Кто-то зовет его, указывая путь замерзшими мыльными пузырями.

Icycle сначала подкупает игрока своей детской непосредственностью, а потом вдруг в принудительном порядке рассказывает совершенно фолаутовскую историю о конце света. Ни одного слова, правда, произнесено не будет: лишь воет вьюга, скрипят педали, да иногда мужчина, сорвавшись в пропасть, издает истошный вопль. **Fallout**, выполненный в эстетике мультфильма The Powerpuff Girls, — это незабываемо.

Геймплейно тут тоже все очень непросто. Это двухмерный скроллер, и, строго говоря, вы можете лишь жать кнопку «Вперед». Загвоздка в том, когда именно и с каким усилием ее нажимать. Бывает, что нужно ломиться сломя голову, в иной ситуации придется ехать с черепашьей скоростью. Важно помнить лишь одно: затормозить или поехать назад вам никто не позволит. Рассчитывать все движения нужно заранее.

На таких вот платформенных правилах выстроена вся игра. Вы будете ехать по мгновенно застывающей струе взорванной водонапорной башни, а также устроите заезд по дому в тот момент, когда он катится в пропасть.

Mozilla Firefox
Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка
http://www.molleindustria.org/
Самые популярные | Начальная страница | Лента новостей
Every Day the Same Dream



Every Day the Same Dream

Жанр: Экзистенциальная зарисовка
Разработчик: Molleindustria
Адрес: www.molleindustria.org

Год назад было модно делать так называемые арт-игры — без геймплея, но с мощной экзистенциальной подоплекой. Сейчас количество подобных проектов резко сократилось, и **Every Day the Same Dream** выглядит благодаря этому обстоятельству весьма оригинально. Это страница из жизни белого воротничка, раз за разом вынужденного переживать унылую повседневную рутину.

На нескольких ключевых экранах разворачиваются события вялотекущей жизни офисного планктона: жена ворчит, босс орет, машина застряла в пробке. Несомненно, самый удачный образ — бесконечные ряды одинаковых офисных работников, к которым присоединяется и наш герой. Задача игрока — сломать привычный порядок вещей. На каждом экране вы сможете сделать что-то из ряда вон: выйти из дома голым; самому создать пробку, выйти из машины и пойти на луг погладить корову; встать из-за рабочего места и спрыгнуть с крыши.

Трагедия в том, что изменить на самом деле ничего не получится: даже пройдя Every Day the Same Dream до конца, вы увидите лишь трагический прыжок героя с крыши. Игра вызвала мощный резонанс в интернет-сообществе, пользователи были поражены мощной, пусть и весьма мрачной энергией проекта. На форумах на полном серьезе идет обсуждение уровня с одиноким деревом, с которого срывает желтый лист: люди делятся советами, как помочь герою этот лист догнать. Для проекта, созданного за неделю, — выдающееся достижение.

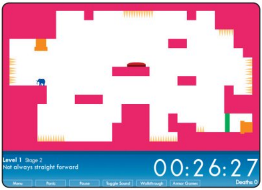
Little Wheel

Жанр: Квест
Разработчик: OneClickDog
Адрес: www.fastgames.com/littlewheel.html

Совершенно очаровательный квест. Тут надо бы сказать, что он выполнен в духе **Machinarium**, но если смотреть правде в глаза — это чистый клон. Что, впрочем, совершенно не портит впечатления от игры. Номинально **Little Wheel** — классическая браузерная адвенчура, завязанная на пиксельхантинге. Вот только пиксельхантинг разработчики милосердно устранили, подсветив все немногочисленные активные сектора. Пазлов как таковых тоже нет, раздумывать особо не над чем. Little Wheel — это скорее короткометражный интерактивный мультфильм.

На планете, населенной, как водится, роботами, случилось ЧП: монтер, чинивший Главный Трансформатор, поскользнулся, упал на шнур и нечаянно выдернул из розетки Главную Вилку — жизнь на планете встала. Десять тысяч лет спустя молния ударила в одного из спящих роботов, и он проснулся. Его задача — перезапустить генератор.

Little Wheel проходится за пять-десять минут, и за это время герой успевает получить в глаз, пару раз упасть, а также разбить пирамиду из бочек подвешенным на крюк башенного крана вагоном метро. Little Wheel выгодно отличается от творчества Якуба Дворски изящным 3D. Персонажи — черные силуэты. Авторы Little Wheel очень здорово работают с перспективой и глубиной кадра: герои то и дело падают вглубь экрана, щеголяя третьим измерением. В общем, трудно назвать хотя бы одну причину, по которой вы не должны сыграть в Little Wheel прямо сейчас.



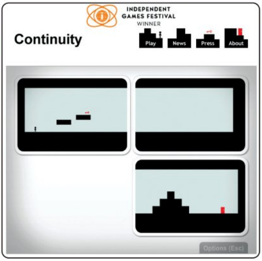
There is Only One Level

Жанр: Пазл
Разработчик: Armor Games
Адрес: www.onemorelevel.com/game/there_is_only_one_level

Слоны, как известно, ничего не забывают. Авторы There is Only One Level ставят под сомнение это утверждение: как следует из названия, уровень тут всего один. Задача — добраться из одной трубы в другую, нажав попутно всего одну кнопку. Но правила прохождения меняются каждый раз. Слон вдруг начинает идти задом наперед, перестает слушаться клавиш, самостоятельно прыгает как сумасшедший или отказывается прыгать вовсе. Местами локацию покрывают ядовитые разноцветные пятна. Есть уровень, в котором слон слушается исключительно курсора мыши. Есть уровень, где этот самый курсор ведет себя предельно странно. Игра заботливо сохраняет ваш прогресс, ведет счет пережитых смертей, а заодно считает время, которое вы провели на сайте.

There is Only One Level — это блистательное упражнение в геймдизайне, высший класс, демонстрация фантазии и возможностей отдельно взятого человека (игру придумал и сделал в одиночку некто, скрывающийся под псевдонимом jmtb02). Не имея в своем активе ни выдающейся картинки, ни интересной музыки, ни спецэффектов, ни финансовых ресурсов, автор убедительно доказывает, что интересная игра возможна в постоянно меняющихся условиях одного-единственного экрана. По степени аддиктивности There is Only One Level смело может соперничать с тетрисом и Bejeweled. Ничего подобного в браузерных инди-играх еще не было. Браво!

Mozilla Firefox
Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка
http://www.continuitygame.com/
Самые популярные | Начальная страница | Лента новостей
Continuity



Continuity

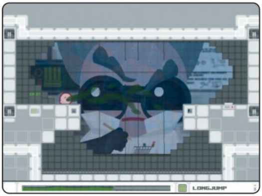
Жанр: Головоломка
Разработчик: Ragtime Games
Адрес: www.continuitygame.com

Еще один пространственный платформер, передающий привет **Echochrome** и Оскару Рутерсварду лично. Ключевая геймплейная особенность **Continuity** в том, что игрок может сам перемещать кусочки уровней — перетасовывать, менять местами, помогая герою проходить. Из всего этого вполне могла бы получиться неподъемная головоломка с унылым геймплеем, но разработчики выбрали единственно верное решение — сделали процесс пертурбации пространства максимально простым.

Куски этапов лежат на карточках, менять местами их очень просто: вы двигаете сразу целые пласты, а не мелкие детали — запутаться невозможно. Только что под ногами героя была пропасть — добавьте туда пол; уперся в стену — вставьте выход на следующую панель. Ближе к финалу карточек становится много, а процесс прохождения начинает напоминать пятнашки — нужно не только безошибочно определить нужный кусочек уровня, но и сообразить, как передвинуть его вплотную к герою.

Очевидно, что Continuity была рождена для того, чтобы выйти на iPhone: форма карточек напоминает покатый прямоугольник экрана смартфона, палитра соответствующая, а главное — двигать панели, конечно, хотелось бы пальцами. На нынешней IGF Continuity взяла главный приз как лучшая студенческая работа (ее авторы пишут диплом в Гетеборгском технологическом университете), так что мечта разработчиков — выпустить игру на платформе Apple — вполне может осуществиться.

Mozilla Firefox
Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка
http://www.newgrounds.com/portal/view/494129
Самые популярные | Начальная страница | Лента новостей
Spewer



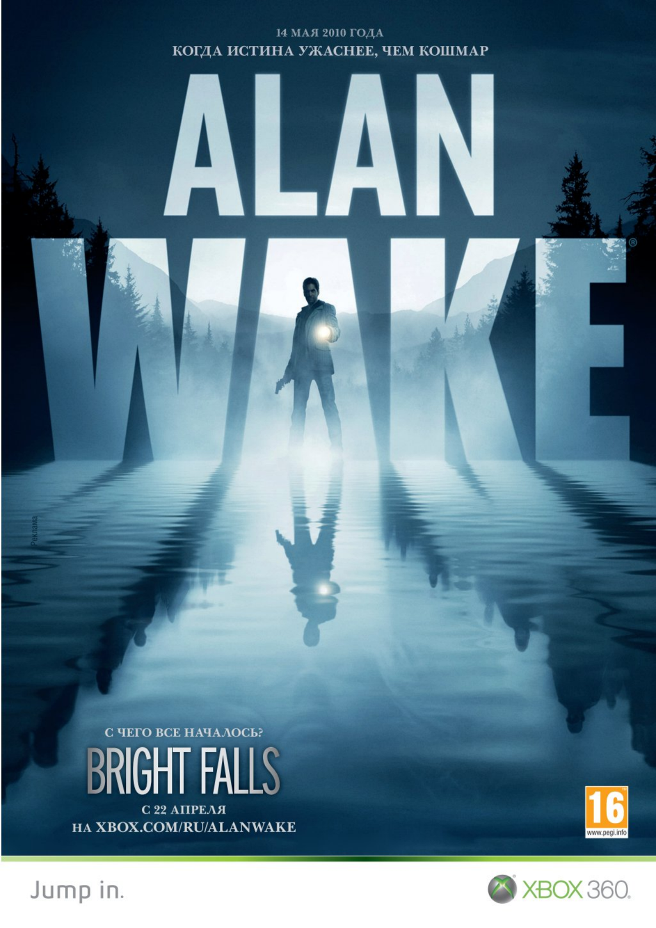
Spewer

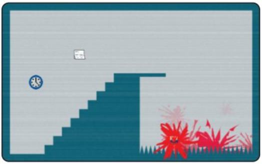
Жанр: Платформер
Разработчик: Эдмунд Макмиллен
Адрес: newgrounds.com/portal/view/494129

В эпатажной российской ролевой игре «Санитары подземелий» можно было раздобыть средство народной медицины, гриб с запоминающимся названием «Блевотон». Вот именно так следовало бы перевести на русский язык слово «spewer», если бы эту игру вздумали издать у нас.

Главный герой — жизнерадостный глист, выведенный в лаборатории безумным ученым. Игра встречает нас рентгеновским снимком его организма — все органы в полном порядке, вот только желудок подвержен постоянным колебаниям... Существо родилось в воде и прекрасно плавает; на суше ему отнюдь не так комфортно, но оно не смущается и само создает для себя пригодные жизненные условия. Проще говоря, Спюер извергает содержимое своего желудка, заполняя им все окружающее пространство, а потом с удовольствием плещется в собственной, кхм, ну вы поняли.

Перед нами еще один совершенно безумный шедевр Эдмунда Макмиллена, идеально вписывающийся в рамки его творчества. Автор мастерски собирает из омерзительных действий феерический геймплей. В **Spewer** гениальная физика жидкостей. Герой заливает резервуары, потом вновь опорожняет их, обратно засасывая зеленую жижу. Регулируя напор, он может даже летать на своей мощной струе! «Стреляете» вы мышью, движетесь при помощи клавиатуры — управление реализовано великолепно. Более всего обескураживает то, с какой легкостью флэш-игра справляется с расчетами поведения жидкости. Схожему по механике **PixelJunk Shooter** для воплощения «водного» геймплея потребовалась PS3. Spewer прекрасно обходится ресурсами вашего браузера.


14 МАЯ 2010 ГОДА
КОГДА ИСТИНА УЖАСНЕЕ, ЧЕМ КОШМАР
ALAN
WAKE®
Реклама
С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ?
BRIGHT FALLS
С 22 АПРЕЛЯ
НА XBOX.COM/RU/ALANWAKE
16
www.pegi.info
Jump in.
XBOX 360.

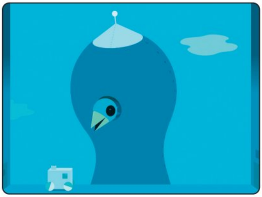


Super Karoshi

Жанр: Пазл
Разработчик: Jesse Venbrux
Адрес: www.karoshigame.com

Karoshi — торжество абсурда как геймдизайнерского приема. Идиотский угловатый персонаж, начисто лишенный анимации, выполняет от уровня к уровню одну-единственную задачу — умирает, напарываясь на пики (которые во всех прочих платформерах принято аккуратно перепрыгивать). По сути, от визуальной перестановки геймплей решительно не изменился. Karoshi — это пазл-платформер, где ваша задача — умереть. Все остальное вполне традиционно. Если не принимать во внимание, что игра исполнена в популярном художественном жанре «моя первая флэш-анимация», осознанно идиотский саундтрек и практически полное отсутствие саунддизайна (один из немногих звуков — грандиозный «шмяк», с которым герой разваливается на куски).

Super Karoshi — драматическое продолжение, где после четвертого уровня появляется надпись The End. На нее надлежит не обращать никакого внимания и продолжить поиск мучительной смерти. Автор тем временем настаивает и выводит «финальные» уровни еще несколько раз за игру, снабжая их убедительным субтитром: «На этот раз я серьезно». Затем он ограничит количество прыжков, заставит вас ходить только вправо, а ближе к середине герой превратится в титульного Super Karoshi — супергероя, которого не берут пики. Задача усложняется: нужно сначала найти зеленый кристалл, который лишит вас сверхчеловеческих способностей, а затем с чистой совестью бросаться на смертоносные пики.



Windosill

Жанр: Квест
Разработчик: Vectorpark
Адрес: www.windosill.com

Рукотворный шедевр совершенно неземной красоты, Windosill, формально относится к браузерным квестам вроде Samorost (плюс ньютоновская физика). На экране — детская машинка. Для того чтобы попасть на следующий уровень (а это означает открыть дверь в правом нижнем углу), нужно раздобыть на локации неприметный серый кубик. А вот как это сделать — отдельная история.

Windosill — игра не столько сложная, сколько завораживающая, она постоянно подстегивает интерес с помощью одного простого вопроса: «что будет дальше?». Из гигантской бирюзовой гофротрубы в экран вдруг чирикает огромный галчонок. Огромная рука заботливо поправляет покосившиеся в результате ваших действий буквы. Из синего облака капает вода. Ближе к финальным уровням происходящее на экране все больше начинает напоминать эшеровскую фантасмагорию: объекты перетекают друг в друга, переливаются, щетинятся в камеру какими-то синими иголками.

Windosill сделала студия Vectorpark (www.vectorpark.com), которая вот уже много лет занимается исследованиями интерактивных возможностей Flash. До этого они промышляли в основном квест-зарисовками, которые проходились за 5-10 минут, Windosill — их первый коммерческий проект. Бесплатная версия играется прямо в окне браузера, но игра уже дослужилась до полноценного Steam-релиза (там больше уровней). И это тот случай, когда несчастные три доллара платишь авторам с благодарностью.

www.igromania.ru

ЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

R&S ВЕРДИКТ

Во что **поиграть** в этом месяце

Сдача этого номера «Игромании» пришлась на довольно тоскливый период — играть было толком не во что. К тому моменту, как вы будете читать эти строки, на прилавках уже появятся Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction и GTA: Episodes from Liberty City — вполне достаточно, чтобы занять себя на месяц вперед. Но в марте, чего уж, было скучновато. Я, например, в какой-то момент начал в третий раз проходить **Hitman: Blood Money**.

Нет, несколько интересных игр все-таки появились. Но они, знаете, не для всех. Вот, например, **Just Cause 2**. Все в ней, казалось бы, хорошо: тропический остров, роскошная природа, диктатор с игуаной на плече, а в главной роли — альфа-самец с волосатой грудью, огромным серебряным крестом и с гарпуном на левом предплечье. Чем не герой нашего времени? Проблема в том, что за прошедшие годы в **Avalanche Studios** так и не научились делать sandbox-игры. Странно видеть, как опытные вроде бы люди, имея под рукой несколько удачных и десяток неудачных примеров, не смогли додуматься до простой идеи: какими бы классными ни были сюжетные миссии, в перерывах игрока надо чем-то развлекать. А в Just Cause 2 в часы досуга заняться решительно нечем — разве что праздно шататься по острову и вешать случайных прохожих на пальмах.

А вот **The Settlers 7: Paths to a Kingdom**, наоборот, быстро погружает игрока в приятные хлопоты. Ее очень удобно сравнивать с **Majesty 2** (по поводу которой см. рецензию на аддон «**Трон Ардании**» на стр. 109). В обеих играх предлагается ассоциировать себя с августейшей особой, в обеих используется формула непрямого контроля. Но если Majesty 2 с ходу вгрызается в глотку ордами чертей и недружелюбно настроенных крыс, то серия Settlers всегда была посвящена созерцанию. В этой игре никто никого не торопит, никто не требует от вас в срочном порядке построить десять сторожевых башен — вместо этого можно часами наблюдать за тем, как мясник готовит в своей лавке колбасу, а зажиточные крестьяне, потряхивая пузом, прогуливаются вокруг полей с колосящейся пшеницей. Тоже, кстати, развлечение не для всех — если вам срочно хочется выпустить кому-нибудь кишки, то, наверное, лучше все-таки дождаться выхода Episodes from Liberty City.

Ну а дальше — все как всегда. Два отличных аддона (**Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising** и **Dragon Age: Origins — Awakening**), одна сумасшедшая вариация на тему арканоида (**Shatter**), а также две занятных игры в нашей восточноевропейской рубрике «печено вепрево колено»: польский квест **Art of Murder: Cards of Destiny** и чешский Diablo-клон **Numen: Contest of Heroes**. В общем, при желании можно найти, чем себя занять, но если вам уж совсем невмоготу — усядьтесь в кресло, крепко зажмурьтесь и начинайте считать дни до выхода **Mafia 2**. Или, там, не знаю, на велосипеде покатайтесь.

Георгий Курган, редактор

RISE OF PRUSSIA

- **Жанр:** пошаговая стратегия
- **Издатель/разработчик:** Paradox Interactive/AGEod
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 800 (1 ГГц) МГц, 64 (128) Мб, 8 Мб видео

История создания **Rise of Prussia** чуть ли не занятнее, чем сама игра. Не секрет, что одна из ключевых серий издательства **Paradox** — это **Europa Universalis**, которая практически стала символом глобальных стратегий. Но мало кто знает, что она основана на одноименной настолке, которую придумал человек по имени Филипп Тибо. Филипп сотрудничал с разработчиками при создании компьютерной версии, а потом основал собственную студию во Франции, **AGEod**. Последняя долго маячила перед Paradox как неудобный конкурент, поэтому в конце прошлого года шведы выкупили компанию Тибо с потрохами. Там как раз работали над Rise of Prussia: в итоге формально это первая игра Филиппа, выпущенная Paradox, а ведь именно этому человеку издатель во многом обязан своим теперешним статусом.

Хотя в стенах своей студии дизайнер не то чтобы творил что-то гениальное: все игры AGEod представляют собой довольно поверхностные пошаговые варгеймы, о которых ничего особо плохого или хорошего не скажешь. Зато охват тем самый широкий — от Первой мировой до гражданской войны в США. Конкретно Rise of Prussia посвящена Семилетней войне 1756-1763 гг. — самому крупному военному конфликту XVIII века. Вернее, только ее европейской части, сражениям между Австрией и Пруссией из-за Силезии. Боевые действия в Индии, Африке и Южной Америке решили оставить за кадром.

Война порублена на семь кампаний, самая долгая из которых длится 176 ходов, самая короткая — всего девять. В этом и заключается проблема всех игр AGEod: они посвящены слишком уж конкретным годам и событиям, хотя в глобальных стратегиях ценятся именно простор и свобода действий. Дипломатия, исследования, торговля — всего этого тут в общем-то нет, ваша задача — лишь двигать фишки войск и полководцев, задумчиво изучая области и размышляя над тем, с какой стороны лучше напасть. Сойдет за подробную реконструкцию для любителей истории (по нажатии кнопки можно в любой момент обратиться к энциклопедии), но варгейм из Rise of Prussia очень средний. Если вы все же заинтересовались игрой, скачайте и установите патч 1.01a, иначе RoP зависнет у вас еще в обучении. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

Итоги конкурса

СЕЗОН ОХОТЫ НА... ТЕХНИКУ

Совсем недавно «**Видеомания**» и компания **Electronic Arts** при поддержке **Razer** объявили необычный конкурс под названием «**Сезон охоты на... технику**».

Обычно мы предлагаем вам что-нибудь создать, развить и отпустить на волю. В этом же случае все было наоборот. Участникам необходимо было получить тактическое преимущество в бою и уничтожить всю боевую технику в игре **Battlefield: Bad Company 2**.

Мы предоставили вам свободу выбора. Как добиться поразительного взрывного эффекта — стоило решить вам. Вы, конечно же, нас не подвели и развернули активную подрывную деятельность.

Взрывоопасных видеороликов пришло великое множество. Вся редакция поражалась вашей смекалке и находчивости. Несколько дней шли жаркие споры, кого объявить победителем. И теперь мы готовы назвать имена тех, чьи военные действия достойны считаться лучшими!

Первым местом, а вместе с ним званием «Лучший тактик» награждается **Алексей Заднепрянский** (за качественный туториал по технике). Призом ему послужит код, открывающий доступ к игровому объекту AKS-74U, и игровая лазерная мышь **Razer Mamba**.

Серебряная и бронзовая награды достаются **Евгению Пронарёву** (за полезную инструкцию по уничтожению техники) и **Павлу Полякову** (за умопомрачительный трюк). За отличие в проведении боевых действий вы награждаетесь кодом, открывающим доступ к игровому объекту AKS-74U, и игровыми лазерными мышами **Razer Imperator**.

Дополнительно: **Иван Логинов** (за добротную подборку уничтожений и полёты техники после взрывов) и **Александр Сухарев** (за изощренные методы уничтожения с применением мин). Каждому из них вручается приз — **Command & Conquer 4: Эпилог. Расширенное издание**.

А **Артём Баусов** получает наш поощрительный приз в виде кода, открывающего доступ к игровому объекту AKS-74U, и игровой оптической мыши **Razer Abyssus**.

Благодарим всех, принявших участие в конкурсе, и поздравляем победителей!

ПРИЗЫ

Razer

За первое место — код, открывающий доступ к игровому объекту AKS-74U, и игровая лазерная мышь

Razer Mamba

- беспроводной и проводной режимы работы
- время отклика 1 мс
- разрешение 5600 dpi
- 7 полностью перепрограммируемых кнопок

За второе и третье места — код, открывающий доступ к игровому объекту AKS-74U, и игровая лазерная мышь

Razer Imperator

- передвижные боковые кнопки
- эргономичная форма
- разрешение 5600 dpi
- 7 полностью перепрограммируемых кнопок

Поощрительный приз — код, открывающий доступ к игровому объекту AKS-74U, и игровая оптическая мышь

Razer Abyssus

- аппаратное переключение разрешения и частоты опроса без дополнительных драйверов
- разрешение 3500 dpi
- 3 полностью перепрограммируемых

TOY STORY MANIA!

Жанр: детский тир ■ **Издатель/разработчик:** Disney Interactive Studios/ Papaya Studio ■ **Мультиплеер:** нет
■ **Системные требования:** 1,5 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео

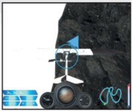
Toy Story — самый несправедливо обиженный игровыми разработчиками мультфильм. Единственная достойная игра по нему вышла 14 лет назад на **SEGA Genesis**, затем были только паразитирующие на лицензии гонки и платформер. Не сказать, что **Toy Story Mania!** с хрустом ломает ситуацию, но это шаг вперед.

Проблема в том, что это всего лишь детский тир с несколькими мини-играми. Единственное занятие здесь — стрельба по тарелкам, воздушным шарам и картонным фигуркам. А мини-игры — это вариации пинбола, гольфа и «угадай, под какой кружкой монетка?». Проходится за тридцать минут. Зато сделаны эти нехитрые развлечения на высочайшем уровне. Графика — как в мультфильме, анимация — живая, Вуд, Баз и другие игрушки в начале каждого уровня смешно хохмят и дают подсказки. Озвучивают их опять же актеры из мультфильма. Дизайн обаятельный — как в самом тире, так и в меню бонусов, где можно купить за заработанные очки стикеры. Есть даже несколько мини-игр в анаглиф 3D для старых добрых очков с красно-синими стеклами. В Toy Story Mania! нет и капли неряшливости, все сделано очень аккуратно и с любовью. Одна из лучших игр для малышей. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» ДЛЯ ДЕТЕЙ

IKARO

■ **Жанр:** невыносимая авиааркада ■ **Издатель/разработчик:** The Games Company/ Magic Dream Games ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть
■ **Системные требования:** 1,5 (3) ГГц, 512 (1) Гб, 128 (256) Мб видео



Представьте! Летит папье-маше самолета. Без остановок, конвульсивно дергаясь, то вверх, то вниз. Где-то вдалеке жужжит техно. Посредине экрана вертится стрелка — она показывает, где находится большое футуристическое кольцо, в которое папье-маше нужно залететь. Управлять папье-маше сложно. Наконец, долго виляя хвостом, оно прикасается к грязно-белой бумаге, смятой в форме заснеженной скалы, и взрывается коричневым роем мух.

Так летают самолеты в итальянской авиааркаде с поэтичным названием **Ikaro**. Ее смысл — соревноваться с другими папье-маше, пролетая наперегонки через подвешенные в воздухе обручи. Маневрировать между горными хребтами. Да и трюкачить, ведь обручи порой находятся в самых неожиданных местах. Это в теории. На практике из-за олигофренической камеры игра превращается в борьбу с управлением. Несколько косых моделей самолетов, кучка грязноватых трасс (песчаные горы, снежные горы), соревнование в онлайне на шесть человек, подсчет лучших результатов и таблица рекордов. Но все это ненужный балласт, ведь управлять все равно толком нельзя. Воистину, Magic Dream Games. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.0

ORDER OF WAR: CHALLENGE

■ **Жанр:** стратегия ■ **Издатель/разработчик:** Wargaming.net
■ **Издатель в России/локализатор:** Новый диск ■ **Мультиплеер:** интернет
■ **Системные требования:** 2 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 256 Мб видео

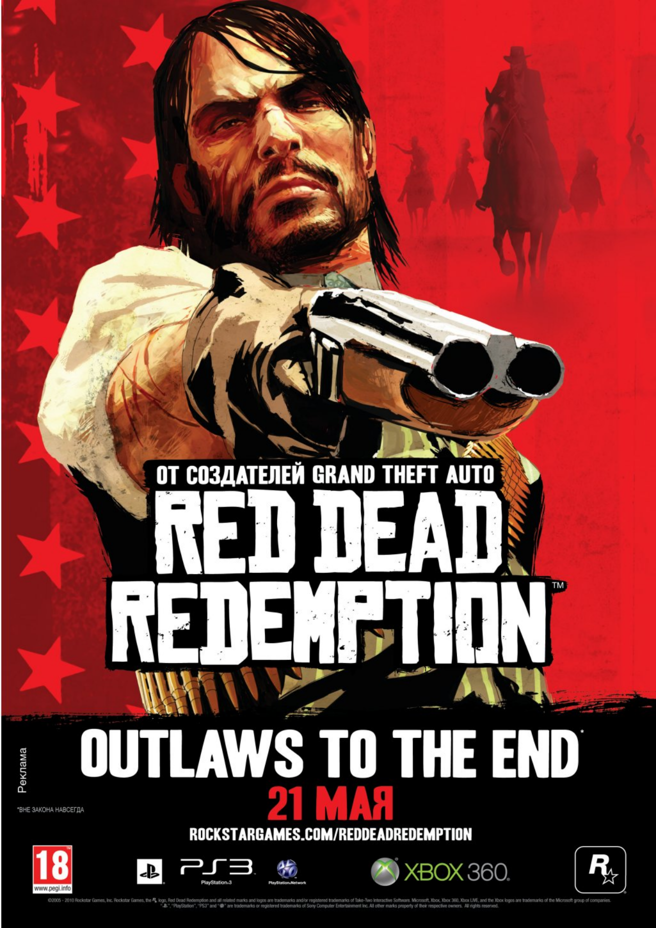
Игра **Order of War**, кажется, наконец-то закрыла тему Второй мировой в RTS — в ближайшее время в этой нише ожидается только **R.U.S.E.**, но он больше про обман и хитрость, чем высадку в Нормандии. Белорусская студия **Wargaming.net**, по сути, взяла свою предыдущую стратегию «**Операция «Багратион»**», добавила туда американскую кампанию, а на деньги **Square Enix** напичкала уровни фейерверками и облила все бензином. Бабахнуло так, что даже у **Company of Heroes** подкосились ноги: нам предлагали пройтись по уже тысячу раз виданным историческим эпизодам, но поставлено все было с таким масштабом, какого не было больше нигде.

Единственная серьезная проблема оригинала — слабый мультиплеер. В первую очередь не хватало карт. Дополнение **Challenge** как раз посвящено сражениям по Сети, его раздают на Steam владельцам оригинала совершенно бесплатно — в сущности, это большой патч. С аренами, впрочем, тут действительно все хорошо: их теперь двенадцать, причем есть и любимые нами городские сражения, и лесные равнины, где удобно использовать авианалеты, и карты, которые совмещают в себе одно с другим. К тому же разрешили включать туман войны — его отсутствие несколько озадачивало.

Но самое интересное, что есть в Challenge, — четыре карты для кооператива, в которых вы бок о бок с другим игроком должны охранять командный центр от бесконечно нападающих со всех сторон врагов под управлением AI. Вам разрешают докупать подкрепления, но для этого нужно удерживать разбросанные вокруг контрольные точки. Танки прут, напарник сдал фланг, а заказанная пехота прибывает, кажется, уже целую вечность — к концу матча впечатлений остается больше, тем от всей одиночной кампании.

Очевидно, что если у вас есть Order of War, то дополнение вы наверняка запустите хотя бы из любопытства — не пропадать же бесплатному добру! А стоит ли покупать его в коробке, как предлагает «**Новый диск**», — решайте сами. Все-таки мультиплееру игры еще далеко до звания «Modern Warfare 2 в стане стратегии». — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0



Реклама
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ GRAND THEFT AUTO
RED DEAD REDEMPTION™
OUTLAWS TO THE END*
21 МАЯ
ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION
*ВНЕ ЗАКОНА НАВСЕГДА
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Red Dead Redemption and all related marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
"PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks property of their respective owners. All rights reserved.

JUST CAUSE 2

В 2006 году шведская компания **Avalanche Studios** выпустила **Just Cause** — sandbox-игру, главными достоинствами которой считался открытый игровой мир и способность мгновенно оседлать мотоцикл, зацепившись за него метательным крюком во время прыжка с парашютом. Вторая часть Just Cause очень похожа на первую — в идеологии и эстетике разработчики ничего менять не стали, мы по-прежнему играем за агента ЦРУ Рико Родригеса, вырывающего тропический остров из когтей очередного диктатора (маленький неприятный тип с хамелеоном на плече).

На левой руке у Родригеса — крюк на гибком тросе, за спиной — парашют (который во время полета можно раскрывать и закрывать сколько угодно раз), появились новые способности вроде умения висеть на переднем бампере движущегося автомобиля (или на шасси вертолета) и расстреливать высовывающихся из кабины врагов. Самим крюком теперь можно сцеплять вместе два любых произвольных объекта (см. нашу врезку), что открывает перед Рико фантастические возможности для хулиганства... и это самый главный апдейт в игре. В первой части крюком можно было цепляться исключительно за средства передвижения, а еще он считался отдельным видом оружия, а теперь можно одновременно и стрелять, и карабкаться. На реализацию этой гениальной идеи разработчикам потребовалось почти четыре года.

Как правило, цель миссии в JC2 находится не только далеко, но и высоко (до 2 км), а времени очень мало.

Да-да, охрану Паная возглавляют настоящие живые, умеющие телепортироваться ниндзя. С автоматами.

Кружок линчевания

Сообщается, что суд Линча получил свое название в честь нескольких лиц — Чарльза и Уильяма Линчей, действовавших более или менее независимо друг от друга. Приговор, как правило, приводился в действие либо через повешение, либо через сожжение на костре. Известно также, что по состоянию на 2008 год в компании Avalanche Studios было 77 человек. Сколько среди них было людей с фамилией Линч — неизвестно, но сотрудники компании придумали как минимум вдвое больше способов разделаться с человеком при помощи веревки

Самый простой способ — дернуть к себе охранника на манер Скорпиона из Mortal Kombat.

А вот это уже прием Бэтмена: один конец крюка крепится к врагу, а другой — к потолку.

Еще можно подсоединить двух охранников друг к другу. Так в истории супергероев не извращался, кажется, никто.

Ковбойский способ: один конец — к охраннику, другой — к автомобилю, жмем на газ.

Небесный стриптиз и мир будущего

В новом архипелаге Панау три основных вида ландшафта: суровые заснеженные горы (в которых начинается игра); несколько островков, густо застроенных автомобильными развязками и небоскребами (такой микромегаполис); и, наконец, классические джунгли со всеми полагающимися лагунами, пляжами и водопадами, раскиданными по карте общей площадью в 1000 кв. километров. За обладание всем этим природным богатством (а точнее, найденной под горами нефтью) борются диктатор «Малыш» Панай, примкнувшие к нему интервенты из Китая, России и Японии и три фракции местных революционеров.

Представительница одной фракции приезжает давать задания в камуфляже и с мачете в руке, от другой выступает человек в тюрбане и с чеговаровской бородкой, от третьей — мужчина в белом костюме и огромных солнцезащитных очках. Больше фракции ничем не отличаются, задания дают очень похожие и комментируют их выполнение одинаковыми противными голосами с жутким испанским акцентом.

Впрочем, к заданиям и сюжету **Just Cause 2** мы еще вернемся... А пока давайте попробуем понять, ради чего игра в обязательном порядке требует Windows Vista или Windows 7 с DirectX 10/10.1 (XP игра не поддерживает). Все горы и леса, громоздящиеся вокруг, настоящие и трехмерные и выглядят лишь немногим хуже, чем недосягаемые пейзажи из **Battlefield: Bad Company 2**. Они идеально приспособлены для наблюдения с большой дистанции.

В небесах JC2 такие облака, такая игра прорывающегося сквозь тучи солнца и такие цвета, каких не увидишь ни в одном другом виртуальном мире — может быть, в специализированных авиасимах что-то подобное и было, но никак не в экшене. Максимум, на что мы могли посмотреть в **GTA 4** или **Crackdown**, — это на закат над небоскребами. В JC2 солнце заходит и над небоскребами, и над горными цепями, и над бескрайним океаном со всеми сопутствующими мелкими спецэффектами; разные виды туч, облаков и легкой дымки делают пребывание в воздухе куда более интересным, чем хождение по лесам и езда по автострадам. Это игра, рассчитанная на неспешное покачивание на парашюте (умело раскачиваясь, с его помощью можно преодолевать чудовищные расстояния), на аварийные посадки вдали от цивилизации, на каком-нибудь маленьком островке или в сердце джунглей, откуда вдоль реки или на угнанной джонке надо долго выбираться к ближайшему лагерю повстанцев...

По земле в JC2 лучше не ходить. Джунгли, фотографически убедительные при рассматривании с вертолета, вблизи выглядят скверно сделанным нагромождением полигонов, а в движке много условностей: например, когда начинается дождь, тучи скрывают солнце и на экране старательно рисуются вертикальные полоски, но дорога под колесами автомобилей остается прискорбно сухой и даже не пытается поблескивать — хотя, казалось бы, DirectX 10.

К счастью, в игре хватает альтернативных способов пере-

Все, что связано с огнестрельным оружием, в JC2 совершенно стандартное... но многоствольный пулемет можно снять с турели и использовать как переносной.

Умение стрелять, вися на автомобиле в неудобном положении, в JC2 не очень нужно (гораздо проще прихайтовать преследователей крюком к ближайшей свае). Но смотрится красиво.

мещения. Можно угнать вертолет, можно самолет, а главное — есть крюк и парашют, при помощи которых в JC2 можно очень быстро перемещаться во всех трех измерениях. Любой наблюдаемый объект в игре — осязаемый. Если в GTA 4 пролетающие над городом самолеты выполняли чисто декоративную функцию, то в JC2 любой летательный аппарат можно догнать, зацепить крюком, запрыгнуть на борт и выкинуть пилота из кабины... В игре даже есть стрип-клуб на дрейфующем в полутора километрах над землей дирижабле — добираться до него, кстати, приходится своим ходом.

Тишина за Рогожской заставою

Игровой мир JC2 огромный, разнообразный и (при особой погоде, в особое время суток и в высших слоях атмосферы) беспрецедентно красивый... но его никак не назовешь живым или интересным. Место действия — либо огромные безлюдные участки островов, где игрок действует *совершенно* один, либо мелкие населенные пункты с вялым движением, парой прохожих, символизирующих мирное население, и бестолковой военной полицией на мотоциклах и джипах с пулеметами. Вот типичный очаг цивилизации, увиденный в JC2 после долгих блужданий по джунглям: два ржавых грузовика, бензоколонка и уходящая в бесконечность автострада.

Ближе всего по размеру и разнообразию карты к JC2 лежит **GTA: San Andreas**, в котором тоже нужно было летать на самолетах, прыгать с парашютом и преодолевать огромные расстояния на автомобилях и мотоциклах. Но вспомните, сколько разных занятий и мини-игр было предусмотрено в San Andreas между миссиями! Более того, в GTA хотя бы были радиостанции, скрашивающие утомительные перегоны из города в город. В JC2 по радио передают только коммюнике тоталитарного правительства.

Вполне возможно, что реальная жизнь на тропических островах со свирепой военной диктатурой выглядит именно так, но это пустой, пассивный и безразличный к нашим вмешательствам мир, в котором есть только один способ привлечь к себе внимание — взрывать все увиденные мелкие, средние и крупные емкости с горючим и правительственные объекты вроде радарных тарелок и статуй диктатора. Если не хотите взрывать, можно захватывать базы и расширять сферу влияния дружественных повстанцев. Если не хочется захватывать базы, можно участвовать в гонках на всех известных человечеству ездящих, плавающих и летающих средствах передвижения. Больше никаких развлечений в JC2 не предусмотрено.

Раз не получилось с проработкой бытовых деталей, игрока можно взять другим — раскрывать ему его же возможности постепенно, как это делается в **Prototype**, **Darksiders** или **Batman: Arkham Asylum**. Игрок непрерывно обрастает новым оборудованием и способностями, и играть интересно потому, что по мере прохождения становишься все более могущественным. В JC2 все способности открыты с первой миссии — у вас с самого начала есть парашют, крюк и умение цепляться им за объекты. Разумеется, к десятой миссии вы и с крюком, и с объектами наиграетесь до степени отвращения.

Итого: мы находимся в открытом мире, где досуговый сектор развит не больше, чем на карте из военного симулятора, нам смертельно надоело взрывать топливопроводы, захватывать военные базы и летать на самолете сквозь огненные кольца, никаких новых сверхспособностей не предвидится... а впереди еще 97% игры.

Меня зовут Экстрим

Минимальное развитие персонажа в JC2 все-таки присутствует (в первой части не было и такого): за выполненные миссии и собранные бонусы открываются новые виды оружия и транспорта, которые можно купить на черном рынке (точнее, у прилетающего на вертолете агента ЦРУ). И оружие, и средства передвижения можно апгрейдить. Приятно, что в любой момент к твоим ногам могут положить проапгрейженную ракетную установку, а транспортный парк

Фазанята

На иллюстрации — тибетский улар.

Одна из группировок в Just Cause 2 называется «Парни Улара». Немногие знают, но улар (он же Tetraogallus) — это также птица из семейства фазановых, отряда куриных. Улары обитают в высокогорьях Кавказа, Южной Сибири, Малой, Средней и Центральной Азии. Различают несколько видов этих птиц. В частности, кавказский улар внешним видом и поведением напоминает домашнюю курицу, но по размерам больше ее. Является растительноядной птицей, что помогает ей выживать в высокогорном поясе. Ночуют кавказские улары на скалах и с рассветом после громкой переклички спускаются вниз на кормежку. В брачный период самцы часто бегают за самками и дерутся за них. Добившись самки, самец принимает брачную позу — приподнимает хвост и вытягивает голову вперед. Песня, которую исполняет самец, довольно сложна и длится около шести секунд. В полной кладке кавказского улара обычно находится от 5 до 8 яиц.

Когда напарника нет, приходится бросать руль, лезть на крышу и садиться за пулемет самостоятельно.

В JC2 присутствует независимая стрельба с двух рук (по двум разным клавишам). Но патронов в игре не так много, чтобы этой возможностью можно было пользоваться.

снимает проблемы с путешествиями в отдаленные необследованные сектора (до этого приходилось красть машину, ехать до ближайшего аэропорта и угонять там самолет). Но это все-таки далеко не те бонусы, открытия которых можно с нетерпением ждать или которые могут повлиять на геймплей и развеять смертельную скуку.

Если вам нравится серия **Tony Hawk's Pro Skater** и прочие симуляторы экстремальных видов спорта, то в JC2 можно развлекаться самостоятельно, без помощи разработчиков. Наличие крюка, парашюта, скоростных автомобилей и летательных аппаратов в одной игре позволяет творить совершенно умопомрачительные трюки (герой к тому же в любой момент может выпрыгнуть из кабины и гордо встать на крыше несущегося во весь опор транспортного средства). Можно придумать такие экстремальные дисциплины, как «Кто ниже всех раскроет парашют?», «Кто дольше простоит на башне горящего и падающего в пропасть танка?» и «Кто больше всего раз, вовремя раскрывая и закрывая парашют, сумеет догнать сорвавшийся в пике истребитель?». Последний вид спорта вряд ли будет одобрен Международным олимпийским комитетом, зато завершается эффектным раскрытием парашюта непосредственно в момент удара истребителя о землю.

Если YouTube-ролики с названиями вроде «Пожарная машина против пассажирского самолета» оставляют вас равнодушным, остается только выполнять миссии. В игре два вида миссий: одни выдают повстанцы, другие продвигают вперед основной сюжет. Для доступа к тем и другим требуется набрать определенное количество «очков хаоса», для чего необходимо взрывать упомянутые выше символы диктатуры. И в чем разработчикам JC2 не откажешь, так это в умении спланировать и срежиссировать самое пустяковое задание. Во время миссий мы занимаемся примерно той же деятельностью, что и во время свободной игры: взрываем цистерны, прыгаем с парашютом и гоняем на автомобилях из точки А в точку Б. Но как это все здорово подано! Фракционные миссии обычно короткие, но от нас могут потребовать, например, взорвать вражеские истребители на взлетном поле из барабанного гранатомета, вися на крюке под брюхом дружественного вертолета. Такое не сразу забудешь...

И, усыпив нашу бдительность десятком коротких миссий, разработчики умеют преподнести коварный сюрприз: первый из запускаемых диктатором спутников мы взрываем без проблем, второй и третий — уже по таймеру, а за четвертым приходится гнаться на истребителе и расстреливать ракетами в стратосфере. Но особенно авторы постарались в сюжетных миссиях. Они длинные, со множеством чекпойнтов, абсолютно непредсказуемые. То мы сражаемся с русским генералом, засевшим на крыше отеля в собственном БТР (!), то во время рутинного патруля в океане всплывает атомная подводная лодка. Самые важные миссии происходят на территории раскиданных по островам гигантских архитектурных конструкций, так что глаз успевает отдохнуть от бесконечных джунглей, пляжей и автострад.

■■■

В Just Cause 2 порядка 40 миссий (считая и фракционные, и сюжетные), на прохождение которых (со всеми паузами и перерывами) у вас уйдет не меньше 20 часов чистого времени. Можно считать, что свои деньги игра отрабатывает: все моменты томительного бездействия скоро забываются, и в памяти остается только потрясающая миссия, в которой мы преследовали диктатора, прыгая по летящим баллистическим ракетам. Но сюжетная часть составляет ровно 25% игры. Мир JC2 не настолько живой, чтобы, пройдя основной сюжет, вам захотелось остаться в нем в качестве вольного наемника, а бонусы, которые можно собирать в отдаленных закоулках, не дадут вам никаких игровых преимуществ. У Avalanche второй раз получился неплохой сюжетный боевик... но вот остальные 75% Just Cause 2 — чистое надувательство. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Оправданность ожиданий: 70%

Дождались?

Как известно, в хорошей sandbox-игре выполнение миссий откладывается на самый последний момент. В JC2, кроме миссий, просто нечем заняться.

Геймплей ★★★★★★★☆☆☆	7
Графика ★★★★★★★★☆☆	8
Звук и музыка ★★★★★★★☆☆☆	7
Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆	7

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

RS@IGROMANIA.RU

Илья Янович

Жанр
Стратегия
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Blue Byte Software
Похожесть
Серия The Settlers
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
thesettlers.uk.ubi.com/the-settlers-7

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

У любого современного жанра есть своеобразные проекты-символы. Как, например, можно смотреть гангстерские фильмы и ничего не знать про «Крестного отца»? Можно ли интересоваться фантастикой, ничего не слышав о «Звездных войнах»? Наконец, как можно читать иронические детективы, не будучи знакомым с творчеством Дарьи Донцовой?

С играми примерно та же история. Нельзя, даже совершенно не интересуясь глобальными стратегиями, не видеть ни одной части **Total War**. Или, вообще не играя в квесты, пропустить эпизодические **Sam & Max** и **Monkey Island**. Предельно далекие от гонок игроки все равно ломали что-нибудь в **Burnout** или **FlatOut**, и даже среди людей, у которых вообще нет интернета, сложно найти того, кто не провел хотя бы несколько часов в **Left 4 Dead**.

The Settlers к седьмой части стала именно таким секс-символом жанра экономических стратегий: побывав в разное время узконаправленным хардкором, простейшей RTS про рыцарей и чем-то вроде интерактивного скринсейвера, она превратилась, наконец, в игру, которая интересна *абсолютно всем*.

В тридевятом царстве

До выхода многие воспринимали **Paths to a Kingdom** как прямое продолжение заданного в **Rise of an Empire** курса. Предыдущая, шестая игра про поселенцев была своего рода демонаброском, призванным лишь в самых общих чертах рассказать незнакомым с сериалом людям, как в это нужно играть.

Первые два часа все гарантированно восхищались высокодетализированной флорой и фауной, пока, наконец, не доходило до плотного изучения механики, которая была в несколько раз упрощена по сравнению с канонической **The Settlers 2** (хотя по отношению к пятой игре, отчего-то ставшей клоном **Warcraft 3**, это был явный прогресс). Поэтому истинные поклонники разумно предпочли вышедший годом ранее ремейк второй части, а новички недоумевали: «Это, что, и есть эти ваши глубокие и вдумчивые The Settlers?»

Некоторые скриншоты из The Settlers 7 можно легко выдать за раскадровки аниматоров из Disney.

Сражения выглядят предельно просто: солдаты шагают стройными рядами к лагерю противника, изображают пантомиму «сейчас всех убьем!», а потом неумело махают копьями.

Клерики столкнулись с заброшенным античным храмом.

Так вот, седьмая игра сохранила и даже преумножила красоту и доступность Rise of an Empire, скрестив ее со всеми «экономическими» достижениями The Settlers 2.

Будь здоров, школяр!

По линии времени Paths to Kingdom шагнула дальше всех своих предшественниц, перебравшись из средневековья в ранний Ренессанс. Скучающая принцесса Зои живет в некотором царстве и мечтает стать великой правительницей. Престарелый король обещает передать ей бразды правления (при этом почему-то ехидно хихикая в мантию), если она пройдет своего рода испытание. Монарх отправляет дочь на покорение ближайших земель, приставив к ней энергичного и болтливого советника. Поход, конечно, получится непростой: на пути Зои встанут, помимо прочих, религиозные фанатики, подозрительные геологи и стереотипный хитрый испанец с усами Сальвадора Дали.

Неважно, играете вы в кампанию, скирмиш или мультиплеер, ваша первостепенная задача — построить развитое, экономически стабильное поселение, а потом уже приступать к выполнению конкретных поручений (подробнее о способах победить см. врезку). The Settlers — это, напоминаем, стратегия с непрямым управлением, и приказывать поселенцам напрямую нельзя. По сути, сами вы лишь расставляете здания и прокладываете между ними дорожки, остальное пузатые сельчане сделают сами. То есть надо не выстроить работающую экономику, но создать условия для ее эффективного развития.

Как должно выглядеть образцовое поселение? Склады ломятся от ресурсов, вовсю работают шахты, жители сыты и довольны, а у мясника на прилавке каждый день свежие сардельки. При этом для производства чего угодно требуется наладить поставки соответствующих ресурсов. Например, вам нужен священник. Священник ест колбасу и пьет пиво, в прочих условиях работать отказывается. Чтобы сварить пиво, нужна пивоварня. Чтобы работала пивоварня, с фермы должны привезти ингредиенты. А чтобы получилась колбаса, нужен мясник, свежатину которому приносят охотники (которых тоже, между прочим, нужно кормить — эти согласны хотя бы на рыбу).

Отдельные цепочки, в свою очередь, пересекаются с другими цепочками, и в итоге образуется целая производственная система. На примере все тех же священников: чтобы построить храм, нужны древесина и камень, последний добывается в шахтах, для работы которой нужно соответствующее здание со специальной пристройкой... В общем, масштаб происходящего более или менее понятен.

К УСПЕХУ

ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ В THE SETTLERS 7, НУЖНО ЗАРАБОТАТЬ ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗВЕЗД, КОТОРЫЕ ВЫДАЮТ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ УСЛОВИЙ. ЭТО ПОЛНЫЙ ИХ СПИСОК, ВКЛЮЧАЯ САМЫЕ НЕЛЕПЫЕ

- Стать единственным, кто нанял специальных торговцев и построил что-то вроде «коммерческого офиса».
- Собрать шерсть и пошить одежду для голого великана.
- Направить к Драконьему вулкану священников, чтобы они почесали чудищу спинку.
- Захватить определенные контрольные точки на карте.
- Захватить и укрепить больше контрольных точек, чем противник.
- Прогнать с земель культистов и захватить их подпольные церкви.
- Исследовать определенные технологии.
- Удерживать высокий (пять пунктов и выше) «уровень престижа».
- Обскакать противников по популяции крестьян.
- Устрашить всех своей армией. У вас должно быть хотя бы на одного солдата больше, чем у врага, но ни в коем случае не меньше двадцати.
- Развить свою церковь в целое аббатство.
- Обогнать всех по золотозапасу.
- Усмирить обитателей заколдованного леса, послав немного мяса оборотням.
- Построить королевскую обсерваторию.
- Заручившись помощью церкви, совершить скачок в технологиях и стать «деревней гениев».

Помимо обычных зданий (домиков поселенцев, добывающих предприятий, шахт и прочих бытовых лачуг), предусмотрены и специальные. Самое главное из них — уже упомянутая церковь. Там тренируются клирики, которые выполняют здесь, ко всему прочему, роль исследователей — именно их нужно засылать в храмы и библиотеки.

Церковь к тому же нужна для покупки апгрейдов — например, если вы хотите ускорить работу своих жителей. Улучшения могут стоить как ресурсов, так и «очков престижа», которые выдают вам за строительство специальных объектов — фонтанчиков, памятников или декоративных золотых скамеек.

ВСЕМУ ГОЛОВА

ДАВНЯЯ НАРОДНАЯ МУДРОСТЬ: ЭКОНОМИКА КАЖДОЙ НОВОЙ ЧАСТИ THE SETTLERS СЛОЖНА И ИНТЕРЕСНА НАСТОЛЬКО, НАСКОЛЬКО СЛОЖНО И ИНТЕРЕСНО В НЕЙ ПРОИЗВОДСТВО ХЛЕБА. ВОТ КАК ЭТОТ ПРОЦЕСС ВЫГЛЯДИТ В PATHS TO A KINGDOM

Чтобы построить ферму, нужна древесина. Наладить добычу нетрудно: достаточно возвести лагерь недалеко от леса и пристроить к нему домик дровосека, а дальше можно наблюдать за тем, как мужчина (часто — совершенно одинокий) орудует топором.

Чтобы дерево было готово для строительства зданий, его нужно обработать. Пристраиваем к дому какого-нибудь жителя специальный станок, и он выстругает из срубленных деревьев специальные заготовки.

Дальше можно начинать растить злаки. Выбираем участок земли попросторнее и строим ферму, а затем — две пристройки: ветряную мельницу и склад. Ждем урожая и перемалываем зерна в муку.

Наконец, можно печь хлеб. Поручаем его какому-нибудь жителю, построив рядом с его домом пекарню. Человечек сделает из муки тесто и испечет ароматные булки.

Духовная практика

Втянуться в новых The Settlers — дело считанных минут. Игра вызывает примерно те же ощущения, что и **The Sims**: ничего особенного делать в общем-то не нужно, монстры с дубьем и рогатинами в ворота не ломятся, но множество микродействий, при помощи которых мы строим свой город-сад, погружают в состояние транса — как будто отмокаешь в ванне после двухнедельного похода по грязным болотам.

В **Blue Byte** и правда пришли, наконец, к идеальной формуле. То есть, с одной стороны, тут действительно сложная экономическая модель, полностью рассказать о которой в рамках журнальной статьи просто невозможно: одной только руды шесть видов, а общее число ресурсов исчисляется десятками. С другой — никто не ставит перед вами каких-то невыполнимых задач и не подгоняет, возитесь с деревушкой сколько влезет.

Несложная кампания вообще праздник какой-то — выполнение сюжетных поручений можно оттягивать на часы и дни. Именно поэтому мультиплеер, где все завязано на скорости, в The Settlers никогда не был слишком популярен: это очень личная игра с персональными победами и переживаниями. То есть все эти сравнения с предыдущими частями, детальные описания механики и прочие технологические мелочи, уместные в любом другом материале этого раздела, тут совершенно бесполезны — нужно прочувствовать все самому. Ну а если не понравится, то здесь все еще можно провести несколько часов, любуясь природой, — графика в The Settlers по-прежнему бесподобная.

Правда, в определенный момент созидание и созерцание нарушается... войной. Все понимали, что совсем без битв

Странно, но если пристроить к церкви мрачное кладбище, то это принесет вам дополнительные «очки престижа».

В статике Paths to a Kingdom, конечно, не производит должного впечатления, но как только деревья заколышутся на ветру и мимо пролетят птички — вы потеряете дар речи.

Скоро на этой пустоши будет красоваться образцовый поселок городского типа.

не обойтись, другое дело, что в The Settlers 7 даже сражения выполнены компетентно и не отвлекают. Войска нанимаются в таверне (есть копейщики, мушкетеры, кавалерия и пушки) и отправляются в бой одним щелчком мыши, дальше про них можно забыть. Причем идти войной на соперника — не самый разумный ход: вас, скорее всего, расстреляют из укреплений еще на подходе. Поэтому врага лучше давить своим финансовым превосходством, а к услугам армии прибегать только тогда, когда нужно отвоевать шахты у разбойников.

■■■

В случае с такой прекрасной, умной игрой, как Paths to a Kingdom, хочется обойтись без традиционного абзаца о том, что экономические стратегии, мол, никуда не двигаются и никак не развиваются. «Сегодня мы все-таки хотим любить другие игры», — писал Александр Кузьменко еще в рецензии на **The Settlers 2: 10th Anniversary**. Прошло без малого четыре года, а мы все так же строим шахты, вырубаем леса и печем хлеб — и все еще не без удовольствия.

Серия не обзавелась никаким глобальным режимом, не переехала в онлайн и не адаптировалась под консоли, зато стала, наконец, одновременно самой красивой, глубокой и размеренной стратегией в мире. «Любить другие игры» снова переносится на следующий раз. ■

ПО-ПЛОХОМУ

Blue Byte, как и практически любая немецкая студия-разработчик, никогда хорошей работой по оптимизации не отличалась: у многих предыдущая часть The Settlers неоправданно тормозила, да и просто глючила. Все уже вроде как привыкли, что, запуская экономическую стратегию родом из Германии, надо быть готовым ко всему. Но с Paths to a Kingdom все, казалось бы, в кои-то веки нормально: стабильная производительность, никаких багов. Но не одно, так другое — это третья после Assassin's Creed 2 и Silent Hunter 5 игра Ubisoft, работающая с издевательской системой защиты, и вот с ней проблемы возникают регулярно.

Кроме понятных неудобств (нужно быть постоянно подключенным к Сети, иначе игра прервется), возникают и неожиданные. Во-первых, серверы по-прежнему иногда дают сбой, и вам просто не разрешают поиграть, только вот с «ассассином» их наладили более-менее оперативно, а с The Settlers все не слава богу до сих пор. Во-вторых, если скорость вашего интернет-соединения упала и ваши поселенцы застыли, совсем необязательно, что игру можно будет легко продолжить: нередко она, потеряв связь с сервером, вылетает и при следующей попытке запуска жалуется на отсутствие самых разных файлов. Обычно помогает перезагрузка Steam или компьютера, но однажды нам пришлось скачивать игру заново, так что советуем сделать резервную копию Paths to a Kingdom. Остается лишь один закономерный вопрос: если в Ubisoft не могут уследить за тремя своими проектами, что станет, когда с этой защитой будут работать десятки игр?

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ДА
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	ДА

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

PATHS TO A KINGDOM ОБЪЕДИНИЛА ГЛУБИНУ ВТОРОЙ ЧАСТИ THE SETTLERS С ДОСТУПНОСТЬЮ ШЕСТОЙ. НОВЫХ ИДЕЙ ПО-ПРЕЖНЕМУ МАЛО, НО ЛУЧШЕ В РАМКАХ ЗАДАННОЙ МЕХАНИКИ ПРОСТО НЕ СДЕЛАТЬ.

ГЕЙМПЛЕЙ:	9
ГРАФИКА:	9
ЗВУК И МУЗЫКА:	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	8

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Стратегия

Издатель
THQ

Разработчик
Relic Entertainment

Похожесть
Серия Dawn of War

Мультиплеер
Локальная сеть
Интернет

Сайт игры
www.dawnofwar2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Автор
Егор Просвирнин

Хаос — это не только и не столько чудовищные демоны из параллельной реальности, новая пара конечностей на вашей спине и массовые человеческие жертвоприношения. Хаос — в первую, вторую, третью (и так вплоть до двадцатой) очередь — это предательство. Это вчерашние боевые товарищи, поворачивающие оружие против вас. Это ожившие доспехи, странным образом изменяющие ваше тело. Это голоса в голове, день за днем нашептывающие вам крамольные мысли. Это новая кампания для **Dawn of War 2**, одна из лучших в жанре за последние несколько лет.

Черный Шаббат

Небольшая историческая справка для всех, кто пропустил оригинал: Dawn of War 2 — это тактическая ролевая стратегия во вселенной Warhammer 40 000. В **Chaos Rising** мы по-прежнему играем за Кровавых воронов, верных псов императора, которые должны разобраться с ледяной планетой Аврелией, внезапно вынырнувшей из Варпа. Нам все так же противостоят эльфы-эльдары, гопники-орки и тараканы-тираниды плюс знаменитый Черный легион Хаоса, сборище психопатов-космодесантников, продавшихся межзвездному Сатане. Соль дополнения не в новых юнитах и новой расе, соль в системе «развращения» (переводить corruption как «повреждение» или там «коррупцию» не позволяет минимальное чувство языка — демоны Хаоса не берут взяток и не пилят бюджеты, им нужны души, а не откаты).

В миссиях помимо обычных заданий — убить, зарезать, затоптать — встречаются дополнительные квесты, выполнение которых сказывается на нравственной чистоте ваших бойцов. К примеру, требуется распилить на запчасти Аватара эльдаров (если вкратце, живое воплощение бога войны этой расы галактических декадентов). Можно сразу проследовать в нужный район, занявшись там разделкой строптивой твари, а можно по пути организовать себе досуг. Отбейте у нечисти святилище имперского святого — получите очки «искупления». Разрушьте, как бы невзначай, монумент в честь героя Кровавых воронов (так называется наш орден космодесанта, если вы вдруг не в курсе) — и получите очки «развращения».

Набор дополнительных заданий, влияющих на моральный облик слуг Императора, весьма разнообразен. Да что там разнообразен — изумителен! Тут и спасение попавших в беду имперских гвардейцев, и прохождение миссии на скорость (задержитесь подольше — и Хаос въестся в вашу душу), и резня

Черный-черный легион

Противостоящие вам хаоситы — это не просто какие-то там безымянные культисты, это Черный Легион, играющий важнейшую роль в мире Warhammer 40 000. Именно Черным Легионом командовал вармастер Гор, любимец Императора и главный предатель на все времена, перешедший на сторону Хаоса, осадивший Святую Терру, а затем смертельно ранивший Спасителя человечества в финальном поединке (если вы вдруг не знакомы с бэкграундом Warhammer 40 000, немедленно восполните этот пробел — в истории вселенной царили страсти похлеще Санта-Барбары; кроме того, знание подтекста раскрасит для вас новыми красками Dawn of War 2).

Гор был убит, и его место занял Аббадон, Бич Божий, проклятие Галактики, самый ненавидимый хаосит по обе стороны обитаемого пространства. К сожалению, Chaos Rising не даст сразиться с ним лично, зато сделает очень жирный намек на возможность его дальнейшего появления. К слову, от ваших действий по ходу игры зависит ролик с концовкой — если вы по ходу дела полностью продались Хаосу, то ждите сюрпризов.

собратьев по ордену, и все тридцать четыре удовольствия. Причем пионером-героем, свято следующим идеалам космического десанта, быть значительно сложнее, чем сладким и гадким. Кроме того, развращенности добавляют различные предметы, применение запрещенных приемов и даже состав вашей тактической группы (некоторые персонажи, не попав на важное задание, от огорчения начинают шептать молитвы богам Хаоса).

Как я перестал бояться и полюбил черта

Самое интересное начинается по завершении миссии — подсчитав полученные вами очки святости/разврата, игра выдает новые спецспособности. Причем чем больше очков, тем круче получаемые вами бонусы. Быть безликим центристом невыгодно, так что ничего не бойтесь, пуститесь во все тяжкие! Воруйте, убивайте, мучайте гусей — и ваши бойцы научатся призывать демонов Хаоса прямо на поле боя, превращаться в охваченных яростью берсеркеров, воскресать из мертвых, становиться неуязвимыми и разве что не дергать бога за бороду. Также внутренней испорченности (или безгрешности) требует особо крутое снаряжение — вы не сможете надеть воющую на пять голосов демоническую броню, если всю предыдущую игру читали «Отче наш».

В результате, вместо того чтобы быстро пробегать задания и сваливать на базу, вы начинаете исступленно выполнять побочные миссии, пытаясь заработать звание очень злого, очень плохого (или очень хорошего, очень доброго — если у вас совсем нет стиля). В какой-то момент, к слову, товарищи по ордену Воронов принимают вас за предателя — не самое дикое предположение, учитывая, что к тому моменту вы передвигаетесь по полю боя в компании пахнущих серой существ, порыкивая как зверь.

При всем при этом Relic избавила новую кампанию от проклятия оригинала — монотонности. На каждой конкретной карте вы сражаетесь один раз, бои жестко заскриптованы (враги художественно открывают порталы, обрушивают глыбы льда и произносят монологи формата: «Ах ты ж, сволочь такая!») и зачастую радуют вас необычной постановкой вопроса. Так, в одной миссии я оказался в эпицентре дикой схватки между орками и хаоситами — обе стороны поливали друг друга руганью и огнем, пока я пытался сообразить, кого здесь резать первым. Другая миссия проходила на космическом корабле, населенном тиранидами. Те изображали из себя Чужих, выпрыги-

Храмы Хаоса постоянно призывают на поле боя новых тварей. Уничтожьте их первым делом!

Уровень детализации карты серьезно возрос по сравнению с оригиналом.

Демон Нургла — бога смерти и разложения — задиристо хохочет, смешно шутит и очень, очень больно бьет.

вая из вентиляции прямо за спинами моего маленького испуганного отряда. В еще одном задании дали покомандовать отрядами имперской гвардии, а в последней битве устроили страшную зарубу (не люблю просторечия, но иначе ЭТО не обозвать) между хорошими и плохими космодесантниками с массовым использованием танков и дредноутов — гранд-финал из оригинальной Dawn of War 2 меркнет.

Байки из склепа

История также стала значительно интереснее — в ней теперь аж целых два неожиданных (то есть вот правда неожиданных) поворота, один из которых к тому же может довести игрока до нервного припадка. Скажу лишь, что в одном из роликов специально для ценителей сеттинга Warhammer 40 000 на пару секунд показывают Того Самого Аббадона, главу Черного легиона (чье появление явно предвещает еще один аддон или даже третью часть).

Для других знатоков сеттинга добавили нового играбельного персонажа, либрариана, — это такой специальный мужчина, хреначащий заклинаниями во врагов рейха. Количество доступных заклинаний зависит от собранной библиотеки — книжки с волшебством ставятся в слоты аксессуаров. При этом набор способностей чародея зависит от уровня его развращенности — не ждите, что адепт Хаоса будет лечить товарищей и поливать цветочки из маленькой желтой лейки. Уже имеющимся персонажам подняли планку максимального уровня с двадцатого до тридцатого, превратив их в совсем чудовищных боевых слонопотамов. Поработали напильником и над графикой — она была прекрасна и в оригинальной игре, но теперь, кажется, не проходит и секунды, чтобы на экране что-нибудь не разрушилось со страшным грохотом. И даже когда ваш отряд скромно марширует, никого не трогая, на заднем плане раскалываются титанические айсберги — просто чтобы вы не расслаблялись.

■■■

Я готов поклясться перед трибуналом, что Chaos Rising — одно из лучших дополнений за всю историю стратегического жанра. Великолепная кампания? система развращенности, прекрасный сюжет, вписавшиеся как родные хаоситы и необходимость пройти игру минимум дважды (сначала как герой, потом как злодей) делают Chaos Rising обязательной покупкой для всякого приличного человека. Если вы хоть чуть-чуть любите всполохи пламени, вой голодных демонов и визг цепных пил, вгрызающихся в плоть, то Chaos Rising — для вас. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✓
Оригинальность	
Легко освоить	✓

Оправданность ожиданий: 95%

Дождались

Первое дополнение к Dawn of War 2 привносит в игру первоклассную кампанию, моральные дилеммы и стаи веселых рогатых чертей, повинующихся главному герою. Восхитительно!

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

9,0

Великолепно

Итоги конкурса

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ДЕСЯТКА

В февральском номере нашего журнала **Electronic Arts** и **«Видеомания»**, при поддержке компании **Microsoft**, объявили конкурс по игре **Mass Effect 2**.

Мы предлагали вам творчески подойти к решению задачи о сходствах и различиях двух игр — **Mass Effect** и **Mass Effect 2**. Вам необходимо было написать нам письмо, состоящее из двадцати пунктов, которые бы весело и интересно раскрывали факты этих игр.

Желающих побороться за главный приз нашлось немало. Десятки писем пришли на наш почтовый ящик. Несколько дней редакция с наслаждением читала ваши произведения.

Итак, встречайте героев нашего конкурса!

Первое место, а вместе с ним и игровую консоль **Xbox 360** от компании **Microsoft** получает **Елена Камкалина**, приславшая нам пьесу в трех действиях со вступлением, интерлюдией и послесловием.

Пятерке, чьи имена вы видите ниже, достаются комплекты игр от компании **Electronic Arts**:

- **Дмитрий Лапшин**
- **Ирина Могилевская**
- **Алексей Семионов**
- **Павел Ласков**
- **Антон Уханов**

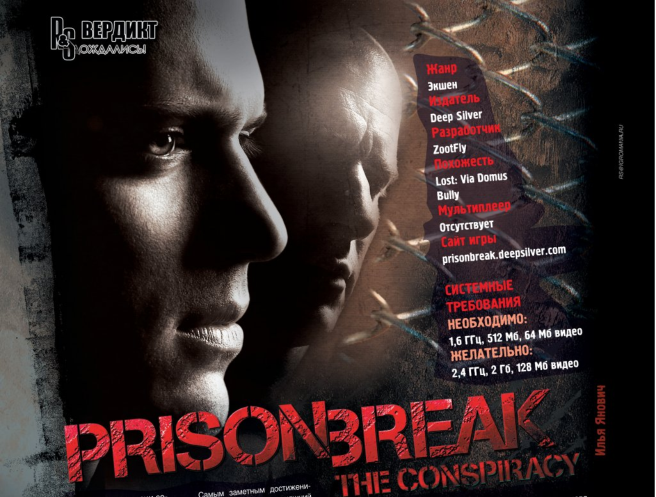
Благодарим всех принявших участие в конкурсе и от всей души поздравляем победителей!

НАШИ ПРИЗЫ

MASS EFFECT 2

EA

XBOX 360



Жанр
Экшен
Издатель
Deep Silver
Разработчик
ZootFly
Похожесть
Lost: Via Domus
Bully
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
prisonbreak.deepsilver.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Илья Янович

У интерактивной версии сериала **Prison Break** были амбиции уровня чуть ли не нового **The Chronicles of Riddick**: экшен пополам со стелсом, тюрьма, намеки на открытый мир плюс не самая плохая лицензия. Вдохновленные приличными скриншотами, все как-то быстро позабыли о том, что в авторы выписали третьесортную словенскую студию **ZootFly**.

Самым заметным достижением этой компании на сегодняшний день является игра по фильму Ghostbusters, которую закрыли сразу же после анонса по требованию правообладателей. Вот и с Prison Break: The Conspiracy вышла грустная история — пока игра находилась в производстве, издатель, **Brash Entertainment**, успел обанкротиться. Поиски нового заняли довольно много времени, к тому моменту оригинальный телесериал успел благополучно завершиться.

Замыслил я побег

Казалось бы, ничего страшного — события Prison Break: The Conspiracy развиваются параллельно первому сезону шоу. Том Пакстон, агент могущественной компании под названием, как ни странно, «Компания», прибывает в исправительную колонию «Фокс Ривер». Его задача — разузнать, почему это смирный юноша и преуспевающий инженер Майкл Скофилд ни с того ни с сего начал размахивать в банке пистолетами, а затем попросился в ту самую тюрьму, где сидит его осужденный за убийство брат. Разумеется, выяснить все это можно только «изнутри», работая под прикрытием, поэтому Тома якобы осуждают за убийство первой степени и отправляют в «Фокс Ривер» на правах рядового зека.

В кат-сценах The Conspiracy порой делят экран на части: в оригинальном сериале этот прием не использовали.

Подпольные бои, которые «крышуют» надзиратели, — это, кстати, отсебятина ZootFly.

V obrambo Republike Slovenije

На гербе Словении изображена гора Триглав. Волнистые линии символизируют Адриатическое море. Автор герба — Марко Погачник.

Создатели Prison Break: The Conspiracy, студия ZootFly, базируются в Словении — предальпийском государстве на юге Центральной Европы, ранее входившем в состав Социалистической Федеративной Республики Югославии. Если до знакомства с игрой вы ни разу не были в этой стране, у вас может сложиться о ней превратное впечатление. Чтобы этого не случилось, журнал «Игромания» публикует список фактов, убедительно доказывающих, что Словения — это не только плохие видеоигры

- Город Любляна, столица Словении, известен памятниками истории. Одна из центральных достопримечательностей — Замок (Град — заложен в IX веке н.э.) с хорошо сохранившейся готической капеллой Св. Юрия
- Люблянский университет, старейшее высшее учебное заведение в Словении (основан в 1919 году), считается одним из крупнейших в Европе. Среди его преподавателей — Йосип Растко Мочник (род. 1944), известный социолог, один из основателей люблянской школы психоанализа
- 3 декабря 1800 года в деревне Врба родился Франце Прешерн, поэт, который, согласно общепризнанному мнению, вывел словенскую поэзию на европейский уровень
- В начале 1990-х гг. итальянка Алессандра Минačча выиграла международный конкурс баянистов, исполняя словенские наигрыши
- На зимних Олимпийских играх 2010 года словенские спортсмены завоевали три медали — две серебряных (обе взяла горнолыжница Тина Мазе) и одну бронзовую (Петра Майдич, лыжные гонки). По общему количеству медалей на душу населения страны Словения опережает Россию более чем в десять раз
- Согласно данным за 2008 год, ВВП Словении составляет $59 413 млрд — значительно больше, чем, например, в Латвии ($39 730 млрд), КНДР ($40 000 млрд), Буркина Фасо ($17 200 млрд) и Киргизии ($10 380 млрд)
- Словения — удивительно живописная страна. Она имеет выход к Адриатическому морю (см. курорты Порторож и Изола), а в северо-западной части страны расположены Восточные Альпы, которые закрывают Словению от холодных северных ветров. Различные турагентства предлагают отдых на Альпийских озерах Блед и Бохинь и обещают «спокойный отдых, исключительно красивые пейзажи, чистейший воздух, рыбалку, прогулки по окрестностям»

Новость о том, что The Conspiracy будет посвящена именно первому сезону, все восприняли с энтузиазмом — еще бы, он же самый лучший, а так интересно взглянуть на знакомые события под другим углом! На деле ничего хорошего из затеи не вышло. Во-первых, никакого Тома Пакстона в сериале, конечно, не было. А значит, вставить его особо и некуда: первый сезон — самый насыщенный и продуманный, действия всех персонажей расписаны практически по секундам. Поэтому большую часть времени Том проводит где-то на задворках, чтобы никому сильно не мешать и событиям оригинала не противоречить.

Информацию Пакстон получает от заключенных, а значит, придется носиться по тюремному двору и блоку от одного маркера на карте к другому и трепаться с уркаганами. Взамен они обычно просят или что-то разузнать, или достать какой-то предмет. Это значит, что почти все задания сводятся к пряткам с охранниками. Стелс безнадежный: разрешают отсиживаться в шкафах или забираться под машины, но в этом нет нужды — надзиратели не видят нарушителя в упор, даже если светят герою в глаза фонариком. За всю игру нас никто так и не остановил, но мы эксперимента ради убедились, что провалить стелс-операцию можно, только нагло постояв перед охранником несколько секунд или толкнув его плечом. Чтобы было совсем просто, у Тома есть мини-карта, на которой отмечены все стражи порядка, — можно даже узнать, в какую сторону они сейчас смотрят! Откуда у заключенного нашелся высокотехнологичный радар с датчиком движения — загадка.

Кулаком в нос

С обещанными драками все еще хуже. Их будто бы и нет вовсе: по сюжету стычки случаются крайне редко, но почесать кулаки можно в подпольных боях. Боевая система простая — два вида ударов и блок. Само по себе это не страшно (в том же «Риддике» мордобой тоже несложный), просто качество исполнения и здесь ниже ватерлинии. Анимация неумелая (пожалуй, примерно на уровне **GTA 3**, которой в этом году как раз стукнуло девять лет), звук — как в плохом гонконгском боевике, физики нет — соответственно, нет и чувства удара, как будто персонажи обмениваются комичными пощечинами.

Если Пакстон не дерется и не прячется в шкафу, то, как правило, лазает по стенам, но после **Uncharted 2** и **inFamous** местную «акробатику» даже словом-то таким называть неловко — такое чувство, будто бы кто-то перебрасывает от трубы к трубе манекен. Также случаются QTE, но про них и говорить нечего — от вас требуют нажать *одну* кнопку, а в случае ошибки дизайнеры заботливо отматывают время назад до кульминационного момента и предлагают нажать на ту же кнопку еще разок.

Заработанные в подпольных боях деньги можно потратить на модную тюремную татуировку.

■■■

Впрочем, если вы ностальгируете по первому сезону «Побега», а пересматривать его нет уже никаких сил, минимальный смысл взглянуть на The Conspiracy все же есть. Удовольствие от нее как от игры вы точно не получите, зато сможете лично прогуляться по знаменитому тюремному блоку, заглянуть в аутентично воссозданные камеры и встретиться с персонажами, которые в сериале не появлялись года с 2007-го (всех, конечно, озвучивают соответствующие актеры). Вопрос только в том, готовы ли вы терпеть шесть часов чудовищного стелс-экшена с редкими перерывами на высокодуховные беседы маньяков и убийц ради возможности предаться приятным воспоминаниям о том, как вы в свое время проглатывали по шесть серий за день?

Вообще не смотрели Prison Break? Тогда вам точно есть чем заняться и без The Conspiracy. ■

Реиграбельность.......нет
Классный сюжет.......нет
Оригинальность.........нет
Легко освоить ....да

Дождались?

Недоразумение по мотивам лучшего сезона приятного ТВ-шоу. Посмотрите лучше сериал.

Геймплей:...........3
Графика: 4
Звук и музыка: ...7
Интерфейс и управление: 6

Рейтинг

3,5

«Плохо»

Оправданность ожиданий: 40%

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
СИМУЛЯТОР МОРСКОГО ВОЛКА
ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT ROMANIA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
BUKA ENTERTAINMENT
ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ SILENT HUNTER
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
САЙТ ИГРЫ
WWW.SILENTHUNTER5.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,2 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,4 ГГЦ, 4 ГБ, 768 МБ ВИДЕО

Артем Комолятов

Silent Hunter V

«Вражеский эсминец на горизонте, сэр!» — доложил капитану помощник. «Здесь?.. Однако же это скверно», — подумал командующий и ринулся к перископу, чтобы оценить ситуацию. Действительно, к подлодке быстро приближался эсминец, прикрываемый с воздуха авиацией. Медлить было нельзя. Капитан приказал уйти на глубину, чтобы исчезнуть из поля зрения противника. Он осознавал, что враг может потопить субмарину, сбросив глубинные бомбы, но все же решил рискнуть — не каждый день выдается случай поохотиться на столь большой корабль.

Тут начало происходить что-то странное. Эсминец не только не стал ничего сбрасывать, но и открыл огонь в противоположном подлодке направлении. Казалось, ему совершенно нет дела до опаснейшего немецкого «убийцы английского флота» — лишь бы слить куда-нибудь боезапас. Капитан, все еще недоумевая, приказал немедленно всплыть и накормить сумасшедший эсминец торпедами. Пара точных попаданий, и вражеский корабль стремительно пошел ко дну. Однако авиация все еще оставалась проблемой, и нужно было срочно отправить хорошего стрелка на палубу. «Занять палубное орудие!» — скомандовал он офицеру. «Есть!» — ответил тот. Но приказ так и не был выполнен: никто не вышел на палубу, и самолеты продолжали спокойно нарезать круги над водой, не обращая внимания на подлодку...

Внезапно звуки окружающего мира стали заикаться, все застыло и погрузилось во тьму. Спустя несколько секунд капитан уже озадаченно смотрел на сообщение об ошибке на рабочем столе Windows.

ТАРАКАНЫ В РУБКЕ

Справедливости ради нужно отметить, что ни одна из игр серии **Silent Hunter** никогда не пересекала релизную черту без осложнений — экономить время на процессе отладки разработчики всегда любили. И **Silent Hunter 3**, и четвертая часть становились более-менее играбельными лишь спустя несколько долгих месяцев интенсивной терапии. Периодические вылеты и баги приходилось мужественно терпеть, ведь только Silent Hunter дает игроку возможность почувствовать себя капитаном настоящей боевой субмарины.

Наверное, обычному человеку трудно представить, как можно весело улюлюкать и подпрыгивать на стуле, когда пущенная торпеда успешно достигает цели. Ему же не понять, почему после объявления режима тишины на подлодке лицо игрока принимает самое напряженное выражение, а по виску пробегает маленькая капелька пота. Тщательно рассчитывая траекторию снаряда, проводя маневры уклонения, сверяясь с приборами и отдавая приказ за приказом, искушенный морской волк чувствует себя примерно так же, как опытный пилот в **«Ил-2: Штурмовик»**. Сложность освоения максимально приближена к военным симуляторам (однако еще до начала игры можно облегчить себе жизнь, настроив «параметры хардкорности»), но и отдача соответствующая — когда напряжение на корабле чувствуешь буквально физически, любая победа становится боевым подвигом.

А пройти предстоит действительно через многое. И речь в первую очередь о технических недостатках — в случае **Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic**

Способности подчиненных не раз спасут вашу подлодку в критической ситуации. Главное — правильно прокачать самые нужные умения.

Свободных заплывов стало куда меньше: вместо этого в Silent Hunter 5 есть вполне традиционная сюжетная кампания.

Еще одно нововведение SH5: теперь нам разрешают немного прогуляться по докам.

Полусотне человек жить в такой тесноте на протяжении недель психологически очень тяжело. Следите за моральным духом своей команды.

Ubisoft Romania перешли все мыслимые границы. Они как будто выпихнули игру в открытое море в дикой спешке, и теперь это судно еле-еле держится на плаву, обшивка трещит по швам, насосы в трюмах еле справляются с потоками воды, а матросы, стирая пальцы в кровь, задраивают кингстоны... Вдобавок к багам движок игры, мягко говоря, не отличается проворностью: даже на конфигурации, максимально приближенной к рекомендуемым системным требованиям, SH5 местами выдает лишь 10-15 кадров в секунду. Прибавьте сюда издевательски долгие загрузки и слайдшоу-ад, который разворачивается на машинах послабее.

ES IST NICHT LEICHT EIN KAPITÄN ZU SEIN

Со временем, конечно, игру доведут до нужной кондиции — только в этот раз клизмирование патчами, похоже, займет больше времени, чем обычно. Пока же всем, кто не хочет стать жертвой экспериментов **Ubisoft Romania**, приходится смотреть на игру и мечтать о том, какой же классной она станет через каких-нибудь полгода (в лучшем случае).

Вот, например, подлодка — в SH5 схема управления изменилась, и теперь мы управляем капитаном с видом от первого лица, как в шутерах: шаг за шагом передвигаемся по лодке, заглядываем в различные отсеки, изучаем показания приборов и задумчиво посматриваем на горизонт через перископ. Во время боев, правда, по посудине приходится носиться как угорелому — если раньше можно было раздавать указания через контекстное меню, то теперь отдавать приказы ответственным лицам можно исключительно в приватной беседе. Да и то — спасибо бета-тестерам, которых не было, — даже если вы лично проорете кому-нибудь в ухо полное руководство к действию, нет никакой гарантии, что матрос вас послушается.

У нас есть подозрение, что команда только делает вид, что не слышит капитана, — в перерывах между боями глухоту как рукой снимает. С каждым членом экипажа при желании можно побеседовать на отвлеченные темы: расспросить, как поживает их семья, что они думают о войне и так далее. Избороздив океан вдоль и поперек, к команде невольно привыкаешь, начинаешь чаще спускаться в отсеки, чтобы поговорить по душам и узнать о положении их дел. Тем более что от вашей чуткости и душевности может зависеть исход следующего боя — внимание со стороны начальства повышает мораль подчиненных.

Другой хорошей новостью, в теории, могло бы стать то, что игра стала проще в освоении — по крайней мере, по мнению разработчиков. Ubisoft Romania выкинули из игры многие функции, которые показались им лишними: например, расчет расхода топлива, ориентирование по компасу, возможность узнать глубину под килем. По идее такие меры призваны сделать проект более дружелюбным и доступным массовому потребителю. Но если разработчикам так уж хотелось привлечь к серии новую аудиторию, то первым делом надо было задуматься о внятном обучающем режиме. В начале игры нас обучат передвигаться по подводной лодке, позволят затопить несколько безобидных и недвижимых судов-мишеней, покажут, как прокладывать маршрут подлодки... И все. Хотите узнать про маневры уклонения и предназначение непонятных приборов? Пожалуйте читать мануал или изучать тематический форум.

■■■

Сейчас Ubisoft Romania выглядят одновременно смешно и глупо — как персонаж из американского мультфильма, бьющий себя молотком по голове. С одной стороны, все знают, что эти люди умеют делать симуляторы: смогли же они как-то поставить на ноги третью и четвертую часть Silent Hunter. И аркады у них, в общем-то, удаются (см. **Blazing Angels**), то есть с нехардкорной аудиторией разработчики тоже вроде бы знакомы. Но в таком случае непонятно, зачем они делают игру, которая вызывает одинаковое отторжение у всех. У старых фанатов — потому что они лишились многих привычных функций. У новых — потому что играть-то хочется, а как — непонятно. И у всех сразу — потому что нормально играть на сегодняшний день просто невозможно: баги, плохая оптимизация, команда не слушается, а искусственный интеллект порой ведет себя как подслеповатый сторож на складе с брюквой.

Battle of the Atlantic — это наглядный срез всех проблем, которые вываливает на голову игрокам каждая вторая так называемая «хардкорная PC-игра». Разработчики уже сами не знают, для кого они делают свой продукт, и плюют на все приличия. Целевая аудитория скрипит зубами, ругается, но все равно покупает — других приличных симуляторов подлодки вроде бы и нет. В итоге все (включая, видимо, самих разработчиков) сидят с потерянным видом и ждут, пока кто-нибудь сделает для игры очередной волшебный мод или фанатский патч, после которого все заработает как надо. И будьте уверены — когда-нибудь сделают и заработает. Но до той поры на глубине нам делать нечего. ■

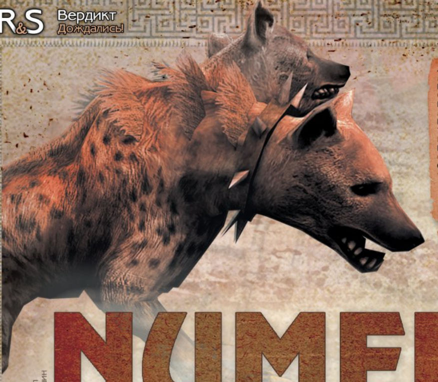
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ДА
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	НЕТ
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 60%	

ДОЖДАЛИСЬ?

Пятая часть единственного в своем роде серьезного симулятора подлодки, играть в который все равно будет невозможно — как минимум в течение нескольких ближайших месяцев.

ГЕЙМПЛЕЙ:	7
ГРАФИКА:	6
ЗВУК И МУЗЫКА:	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	5

РЕЙТИНГ 5,5 «СРЕДНЕ»



Жанр
Action/RPG
Издатель/разработчик
Cinemax
Издатель в России/локализатор
Акелла
Похожесть
Titan Quest
Dungeon Lords
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.numen.cz

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2.2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб,
256 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

Кирилл Волошин

NUMEN
CONTEST OF HEROES

Олимпийские боги, судя по всему, устроили очередное соревнование среди смертных, чтобы выяснить, кто лучше всех передаст величие и дух эпохи античности в любом доступном медиаформате. И смертные очень стараются. За последние несколько лет они сняли массу тематических фильмов («300», ремейк «Битвы титанов», «Перси Джексон и похититель молний») и выпустили кучу игр по легендам и мифам Древней Греции, включая **Titan Quest**, **Rise of the Argonauts**, **Glory of Heracles** на Nintendo DS и, конечно, трилогию **God of War**. Чешская action/RPG **Numen: Contest of Heroes** на этом фоне смотрится, конечно, не самым выдающимся образом, но и ей есть чем удивить и порадовать своих олимпийских покровителей.

Олимпийские игры

По всем внешним признакам Numen: Contest of Heroes — это клон Titan Quest, а последний, в свою очередь, можно было охарактеризовать как «Diablo в античном сеттинге». То есть основные составляющие геймплея — высокоскоростное избиение толп монстров, походы по магазинам, ускоренная и лаконичная прокачка персонажа, а также культ мародерства. Только все это безобразие происходит не в грязных пещерах и оскверненных соборах, а на заливных лугах Эллады.

Соответственно, сюжет в Numen особыми изысками не отличается: один из олимпийских богов хочет с нашей помощью отыскать некий украденный артефакт и покарать вора. Ролевая система ориентирована исключительно на боевые действия. Есть три класса персонажей: воину, магу и лучнику кроме стандартных параметров доступен набор уникальных умений. Лучник, к примеру, может вызывать у противников обширное кровотечение, воин умеет наносить круговые удары, а маг, понятно, мечет молнии и искусно доводит врагов до состояния хрустящей поджаренной корочки.

Все это дополняется сложными отношениями с Олимпом. Подобно тому, как это было в Titan Quest и **Loki**, мы можем выбрать

Боевая система похожа скорее даже не на Diablo и Titan Quest, а на MMORPG в стиле World of Warcraft: здесь главное не кликать по врагу, а вовремя и адекватно активировать умения, подвешенные на «горячие» клавиши.

У каждого бога для каждого класса персонажа заготовлен свой набор умений. И это позволяет говорить о наличии трех действительно разных стилей прохождения.

В будущем авторы обещают добавить мультиплеер, где появится режим совместного прохождения с героями других богов: тут у Numen явно откроется второе дыхание.

Картинка, конечно, не отличается технологической мощью, но в целом смотрится неплохо.

себе бога-покровителя, молиться ему, а взамен получать возможность выучить какую-нибудь божественную способность. Афина, Посейдон и Зевс предлагают смертному последователю совершенно разные услуги. Зевс в числе прочего научит обращаться с молниями и использовать специальные свитки, временно увеличивающие здоровье. Посейдон расскажет, как можно лечиться, стоя в воде. А Афина — как дезориентировать врагов и наводить на них сглаз и порчу.

Одним словом, суть игры знакома всем, кто хоть раз видел Titan Quest. Всю дорогу мы колесим по городам и весям Древней Греции, ищем следы похитителя, набиваем инвентарь хламом, попутно зачищаем локации от гарпий и циклопов, периодически спускаемся в подземелья и бьемся с боссами, в роли которых выступают известные мифические создания — например, страж подземного мира Харон.

Ты не один!

Но на самом деле Numen — не просто клон, а клон с претензиями. Во-первых, авторы попытались показать развитие персонажа во времени. Словно в какой-нибудь **Fable**, ранние этапы игры живописуют детство героя. Какое-то время нас держат на острове, в родной деревне. Здесь проходит обучающий этап игры, но малолетнему герою в общем и целом доступны те же возможности, что и взрослому: можно пользоваться и луком, и мечом, и магией. Игра подсчитывает, чем вы разили врагов чаще, а потом, когда придет время покинуть родной край, сама определяет специализацию героя. С этого момента оружие и экипировку другого класса вы сможете разве что продавать торговцам.

Квесты в Numen не всегда сводятся к простому «убей-принеси». Так, некая ведьма может превратить героя в паука и заставить в таком виде искать выход из пещеры, а смотрительница маяка попросит подставиться под укус пустынного червя, чтобы тот оставил в вас свой зуб. Кстати, учтите, что многие квесты, персонажи и враги доступны только в определенное время суток.

Наконец, чехи реализовали интересную идею с конкуренцией между героями. Дело в том, что наш персонаж — не единственный, кто ищет пропавший артефакт богов. Другие обитатели Олимпа тоже выбрали себе по одному смертному протеже. С ними мы будем сталкиваться всю дорогу. Придя к месту выполнения важного сюжетного квеста, вы обязательно встретите кого-нибудь из других героев. Конкурент может быть ранен, заперт в ловушке или может попытаться сделать нам какую-нибудь пакость. Мы, в свою очередь, вольны предложить незадачливому коллеге помощь, замолвить за него словечко или бросить на произвол судьбы. Можно даже попробовать объединить силы для выполнения какой-то локальной задачи, но боги этого не любят.

К слову, благосклонность олимпийского покровителя выражается в очках божественной милости: именно они тратятся на изучение особых умений. Самый верный способ завоевать благосклонность богов — принести в жертву какое-нибудь животное (чем выше уровень, тем более дорогая жертва требуется) или вызвать конкурента на дуэль и победить его на арене. Там же, на арене, периодически проводятся настоящие турниры, где в схватках на выбывание сходятся все выжившие на данный момент герои.

■■■

Одним словом, авторы попытались примирить типичную Diablo-концепцию с более разнообразной и глубокой RPG. Обычно в таких случаях получается нечто из серии «ни вашим, ни нашим». И действительно — Numen, с одной стороны, не конкурент ни Titan Quest, ни уж тем паче Diablo: не хватает драйва, брутальности, не так много уникальных предметов и сетов, не идеален интерфейс, отсутствует возможность улучшать предметы. До лучших эпических RPG игра тоже не дотягивает — нет той же режиссуры и той же глубины в проработке мира, характеров, квестов.

Тем не менее играть в Numen интересно. Чехи неплохо выстроили баланс, и потому прокачка идет увлекательно: игра регулярно доставляет знакомое поклонникам жанра непередаваемое чувство удовлетворения, когда вы приходите к казавшимся ранее непобедимыми монстрам и наконец показываете им, где зимуют раки, а заодно кентавры и гарпии. А обилие живых деталей и самых неожиданных возможностей (здесь ведь еще можно искать сокровища и играть в кости) действительно разнообразит боевые будни. Поэтому для всех, кого одолевает мучительная Diablo-ломка, Numen может стать своеобразным аналогом метадоновой терапии.

ПЕРЕВОД: Русская версия от «Акеллы» сделана вроде бы грамотно. Все старательно переведено и озвучено, включая почти все диалоги. Но качество самой локализации идеальным не назовешь. В описании предметов встречаются такие перлы, как «шелковые эполеты мудрого медведя» (хотелось бы посмотреть на это чудо природы!), а некоторые актеры на озвучке совершенно не попадают в настроение текста. ■

Реиграбельность
Классный сюжет
Оригинальность
Легко освоить

Дождались?

Titan Quest по-чешски: не такой бодрый и точеный, но зато с жертвоприношениями, битвами на аренах и конкуренцией между героями.

Оправданность ожиданий: 70%

Рейтинг локализации

ГЕЙМПЛЕЙ	6
ГРАФИКА	7
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6

Рейтинг

6,0

«Выше среднего»

RS@IGROMANIA.RU

SHATTER

Артем Комолятов

ЖАНР
Арканоид
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Sidhe Interactive
ПОХОЖЕСТЬ
Break Quest
Ricochet Infinity
Ricochet: Lost Worlds
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
САЙТ ИГРЫ
www.shattergame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Термин «классика» сегодня принято лепить на что попало, но игра **Arkanoid** заслужила его в полной мере. Она существовала уже тогда, когда ни одного из редакторов «Игромании» не было на свете (прародитель жанра назывался **Breakout** и появился на игровых автоматах еще в 1976-м), и, кажется, переживет даже ядерную войну.

За последние тридцать пять лет выходило столько арканоидов, что уже давно можно было бы составить из них толстый иллюстрированный каталог в трех томах. Или вот, как вариант, поиграть в **Shatter** — новую интерактивную выставку достижений арканоидного хозяйства.

Вдох-выдох

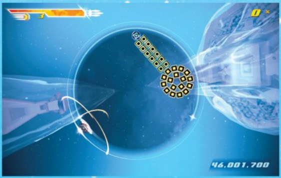
Кажется, в этой игре собрано все лучшее, что появилось в жанре за его историю. Отмечаем по списку: выпуклая платформа — есть, бонусы — есть, блоки с уникальными особенностями — есть, возможность время от времени прорешетить стену из бортовых орудий — есть... В то же время **Sidhe Interactive** умудряется перевернуть эту концепцию с ног на голову одним маленьким, но очень важным геймплейным нововведением.

Платформа в Shatter обладает весьма полезным свойством — у нее есть собственное магнитное поле. Зажали левую кнопку мыши — и все находящиеся в воздухе объекты на уровне (включая шар) притягиваются к ракетке. Зажали правую — и с той же силой все летит прочь. Попеременно пользуясь этими приемами, можно весьма ощутимо влиять на траекторию полета мяча. Игра как будто дышит: «вдыхая», мы притягиваем шар к платформе, а «выдыхая» — запускаем его обратно в полет. Поначалу менять полярность непривычно, но уже через два-три уровня шар будет со снайперской точностью бить по нужным вам кирпичам и совершать в воздухе Управляемую Бочку, а также Хук, Колокол и Чакру Фролова. Вдумайтесь — в Shatter, наконец, решена вечная Проблема Последнего Блока, когда на протяжении часа никак не удавалось завершить этап из-за единственного оставшегося кирпича. Теперь у этого мерзавца нет ни единого шанса.

Ping!.. Pong!

Ну и, как уже упоминалось, Sidhe Interactive учли все достижения в жанре последних лет. Чего изволите — классики? Есть такое — несколько уровней в духе «горизонтальных» Arkanoid или Breakout. Надоела такая перспектива? Спустя несколько уровней картинка переворачивается на девяносто градусов, и платформа движется по вертикали. Любите «круговые» арканоиды? Не вопрос — и такие этапы

Бонусные уровни Shatter напоминают игру в настольный теннис, где в качестве противника выступает стена.



Хороший удар в основание этого «маятника» — и вся конструкция полетит в тартарары.

Ближайший аналог Shatter — Space Invaders Extreme (2008 год, консоли).

Разбивая блоки, мы освобождаем хранящиеся в них энергочастицы. Не забывайте собирать их магнитом, если нуждаетесь в подзарядке лазеров.

здесь тоже есть. Наконец, устали от разбивания кирпичей? К вашим услугам бонус-уровни для бесконечного набивания очков, где нет ничего, кроме ракетки, мяча и постоянно увеличивающейся скорости. Словом, как только вы начинаете хоть чуточку уставать от определенного вида активности, разработчики тут же помещают вас в новые условия.

Вообще Shatter постоянно находит чем удивить. Вдруг выясняется, что магнетизм притягивает не только шар, но и свежевыбитые кирпичи, которые при столкновении с платформой выводят ее из строя на некоторое время. Вы заметите, что некоторые скопления кирпичей можно разрушить одним точным ударом по контейнеру со взрывчаткой. Появятся фрагменты со своей полярностью, которые очень трудно раздробить «в лоб», и самовоспроизводящиеся блоки. Наконец, вы обнаружите, что в конце каждого мира вас ожидает схватка с боссом, для уничтожения которого нужна индивидуальная тактика (см. врезку).

При этом Shatter обладает весьма демократичной сложностью. Если вы умудрились три раза подряд очень глупо потерять мяч и у вас не осталось жизней в запасе, будьте уверены, что через один-два разрушенных блока на вас свалится заветный «1UP». Не хочется возиться с каким-то уровнем? Не беда — можно устроить маленький апокалипсис лазерным лучом в обмен на быстро восполняемую энергию. Да что уж там — даже место будущего соприкосновения шара с какой-либо поверхностью заботливо подсвечивается. Впрочем, создателям удалось главное: при всей простоте прохождения не появится чувства, что эта игра создавалась специально для наполовину парализованных бабушек-казуалов.

■■■

Пытаясь вспомнить хоть какие-нибудь серьезные структурные недостатки в Shatter, автор внимательно перечитал свои записи, которые делал по ходу игры. Из негативных сторон проекта удалось найти только два замечания: «Засмотрелся на взрыв в пол-экрана — пропустил шар мимо» и «До обидного быстро закончилась кампания». Все. Конечно, значительная часть успеха в Shatter заключается в том, что «арканоид», в принципе, практически невозможно испортить. Но Sidhe пошли дальше и добавили к этому все новомодные приемы последних лет и кое-что свое. Застрять в такой игре меньше чем на полдня невозможно, так что ловите момент. И про шар тоже не забывайте. ■

Большой и страшный

Боссы в Shatter — как в хорошем слэшере. Каждый такой товарищ требует особого подхода и высокого мастерства управления мячом. Ниже — четыре особенно свирепых.

Огромный спрут защищается от прямых попаданий щупальцами. Его единственное уязвимое место находится сзади — туда и нужно нацеливать шар. Впрочем, можно подкопить энергию для лазерного луча и прорубить путь к болевой точке напролом.

Странный часовой механизм окружен непробиваемыми пластинами, которыми он периодически швыряется. Главное — поймать момент и пустить шар прямиком в образовавшуюся брешь.

А тут мы имеем дело со злой копией себя же. Платформа-антагонист тоже обучена заигрываниям с магнитными полями и стреляет собственными мячами. Настоящая партия в теннис.

Единственное уязвимое место этого босса надежно защищается огромным броневым «носом». Благо этот «нос» подвержен влиянию наших магнитных полей. Требуется лишь правильно разворачивать противника в нужном направлении, чтобы дать дорогу снаряду.

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✗
- Легко освоить ✓

Дождались?

Как принято выражаться в таких случаях в интернете, «арканоид на стероидах»: в Shatter есть все лучшее, что может предложить жанр про ракетку, шарик и кирпичи.

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

Оправданность ожиданий: 70%

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ART OF MURDER

CARDS OF DESTINY

ЖАНР Квест

Издатель/разработчик
City Interactive

Похожесть
- Still Life
- CSI: Deadly Intent

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.city-interactive.com/index.php?title=gamepage&m=388

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 128 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео

Когда веселые чертенята со скабрезными шутками потащат сотрудников польской студии **City Interactive** к кипящим котлам, в которых уже плавятся сборники всех частей **Terrorist Takedown, Battlestrike** и **Code of Honor**, единственное, что останется полякам, — вытащить из кармана диски со своим квестовым сериалом **Art of Murder**. Может, отпущения грехов они и не получат, но как минимум выиграют время.

Насмотревшись фильма «Семь» и наигравшись в **Still Life**, люди из City Interactive старательно пытаются приблизить свою Art of Murder к тому же уровню. Не все, конечно, у них получается, но прогресс налицо. Первая часть была достаточно банальной историей о маньяке, вырезавшем сердца у своих жертв. В продолжении, которое получило название **Hunt for the Puppeteer**, было уже поинтереснее: Николь Боннет гонялась в Париже за культурно подкованным извращенцем, который превращал своих жертв в высохших кукол, подвешивая их на крюки. А в третьей серии, **Cards of Destiny**, Боннет достается еще более хитроумный соперник, который забавляется не со своими жертвами (они для него лишь расходный материал), а с самой Николь. Сначала убийца заманивает ее в старый кинотеатр, где демонстрирует документальный фильм с Боннет в главной роли: камера неизвестного оператора следит за агентом ФБР и на работе, и в быту. Ошарашенная Николь выходит из кинотеатра и тут же становится свидетелем явно подстроенной жуткой аварии с участием застрявшего на переезде авто и поезда. Еще чуть погодя неугомонный маньяк заманивает агента ФБР на заброшенный завод, где ее ждет новая ловушка: связанная и заминированная жертва, на которую постепенно опускается тяжелый металлический пресс. И все это, заметьте, происходит уже в первой трети игры. Одновременно маньяк-убийца самозабвенно играет в кошки-мышки с фэбээровцами: оставляет на месте убийств игральные карты, намекающие на следующую жертву, в изобилии подбрасывает Николь всяческие наводки и даже присылает на ее имя посылки, некоторые из которых приходится обезвреживать с помощью спецтехники.

Конечно, по сравнению с той же **Still Life** игре по-прежнему не хватает какого-то шарма и стиля. А в последней трети игры авторы не устояли перед соблазном использовать самые ветхие штампы: нелегкая заносит Николь в церковь при мрачном кладбище и даже на жутковатый прибрежный маяк (автор трилогии **Dark Fall** Джонатан Боукс наверняка в этот момент усиленно икает). Тем не менее следить за этой историей интересно. Что выкинет изобретательный маньяк в следующие пять минут и чем все это закончится, решительно непонятно до самого финала, где Николь предстоит побеседовать с убийцей лично.

■■■

А вот собственно квестовая часть оставляет двоякое впечатление. Загадок вроде бы много, и они вполне разнообразны: тут и традиционные упражнения с подбором кодовых замков, и разминирование бомбы, где одно лишнее движение приводит к гибели героини, и логические паззлы, и вся эта фэбээровская кухня с допросом подозреваемых и анализом улик... Но в то же время кое-где проскальзывают проблемы с логикой, а сама Николь частенько напоминает городскую сумасшедшую, которая, оказавшись в новом месте, тут же тащит в свой безразмерный карман все, что видит, слабо понимая зачем. Тем не менее **Cards of Destiny** можно смело рекомендовать всем поклонникам жанра. Тем более что классические квесты про серийных убийц сегодня в большом дефиците. ■

Характер Николь выписан неплохо: она регулярно ругается с шефом и своим новым напарником, переживает из-за увольнения одного коллеги и флиртует с другим.

Зачем мы подбираем все эти пудовые кирпичи, ведра и отломанные решетки — не очень понятно. Когда-нибудь да пригодятся.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?
Польская вариация на тему Still Life еще недотягивает до старшей сестры, но хорошеет с каждой новой серией. А главное, она хотя бы на время отвлекает City Interactive от создания шутеров.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0
ХОРОШО

MAJESTY 2

ТРОН АРДАНИИ

Издатель
Paradox Interactive
Разработчик
1С: Ino-Co
Издатель в России/локализатор
1С
Похожесть
- Majesty
- Dungeon Keeper

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
games.1c.ru/majesty2_ta

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб,
512 Мб видео

Оригинальная **Majesty 2** вызывала смешанное чувство недоумения и досады. Играть было интересно, но большой заслуги новых разработчиков из **1С: Ino-Co** в этом не было. По сути, все, что они сделали, — так это перенесли на новый движок (и это еще как сказать — за основу взяли технологию стратегии «**В тылу врага 2**», которая вышла в 2006-м) концепцию, придуманную без малого десять лет назад. Спору нет, это тоже большая и кропотливая работа, но едва ли такую игру можно назвать полноценным сиквелом. Разработчики, впрочем, настаивали: ну как же так, герои же теперь могут объединяться в партии! А новые доспехи меняют их внешний вид — неужели мало?!

Ну что тут скажешь — честно говоря, маловато. Тем более что к самой игре тоже были вопросы. AI работал, мягко говоря, странно: маги, например, вечно лезли на рожон и гибли пачками. Интерфейс, с одной стороны, серьезно переработали и подтянули до современных стандартов. Но он все равно остался неудобным — крохотные иконки заклинаний, по которым еще нужно было попасть (сколько раз герои гибли только потому, что игрок просто промахивался мимо кнопки с лечебным спеллом!), и огромные окна с текстом, которые загораживали обзор всякий раз, когда советнику хотелось сообщить вам что-нибудь важное.

Словом, Majesty 2 нуждалась в серьезной патче- и аддонотерапии. И вот — «**Трон Ардании**», первое полноценное дополнение. В европейских магазинах за него просят €15, землякам продают со скидкой — в среднем по 300-450 рублей. За эти деньги игрокам достается новая кампания (8 миссий), посвященная борьбе с ордами осатаневших гоблинов, а также редактор уровней. Что же до новых построек, новых героев, апгрейдов, заклинаний и всего того, что мы привыкли видеть в аддонах, то тут все непросто. Пожалуйста, обратите внимание на новую кнопку в главном меню — она ведет прямиком во внутриигровой магазин. Именно там предлагается покупать новый контент — за отдельные деньги, разумеется. Кое-какие наименования (например, новый храм ледяных магов) раздают бесплатно, но это капля в море. Самые ценные бонусы (наборы заклинаний и апгрейдов) просто так вам никто не отдаст.

Вообще ход довольно издевательский — если уж разработчикам так хотелось наладить систему микротранзакций, это можно было бы сделать отдельным патчем. А так получается, что игрокам приходится платить дважды — за диск с аддоном и за новый контент. Спасибо хоть, что для запуска игры не нужно отправлять SMS на короткий номер.

При всем при этом основные недостатки оригинальной игры никуда не делись. Например, авторы утверждают, что они доработали искусственный интеллект. Отчасти это правда — маги и клерики теперь хотя бы стараются не подбегать вплотную к монстрам. Однако сами монстры мозг так и не отрастили: все, что они умеют, — упорно штурмовать позиции игрока по одному заданному маршруту. На ранних этапах это очень сильно мешает жить, но как только вы разберетесь, откуда именно ждать атаки (сюрпризов не будет, поверьте), и построите в этих местах пять-шесть охранных башен — о набегах можно будет не беспокоиться. Правда, если игра кажется вам слишком простой, можно активировать специальный режим, при котором логова монстров и сокровища располагаются на карте в случайном порядке, но это, право слово, слабая попытка компенсировать лоботомированный AI.

■■■

Честная оценка «Трона Ардании» как самостоятельного продукта — где-то между пятью и шестью баллами. Но ситуацию спасает то же самое обстоятельство, что и в случае с оригинальной игрой: в основе Majesty 2 лежит настолько сильная концепция, что играть интересно, даже несмотря на все плевки в душу от компании 1С: Ino-Co. Возможность почувствовать себя настоящим правителем — столь же могущественным, сколь и бессильным (прямых приказов-то отдавать нельзя) — стоит того, чтобы простить игре если не все, то многие ее недостатки. Но заслуги разработчиков во всем этом, опять же, нет. ■

Одно из безусловных достоинств аддона — наконец-то исчезли смайлики над головами героев, которые были непонятно для чего нужны.

Гоблины — сильные противники и приходят обычно ОРДАМИ. Но две-три тяжеловооруженных гномьих башни утопят в крови практически любую атаку.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?
Издевательский аддон с восемью новыми миссиями, редактором уровней и ненавязчивым предложением купить новые заклинания и артефакты за отдельные деньги во внутриигровом магазине.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Кирилл Волошин

ЖАНР Survival horror

I'M NOT ALONE

Издатель
TGC

Разработчик
Pix Rev

Похожесть
- Alone in the Dark
- Resident Evil

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.iamnotalone-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

I'm Not Alone — одно из самых громких надувательств, с которым за последнее время сталкивалась редакция журнала «Игромания». Когда два года назад мы общались с итальянцами из студии **Pix Rev**, они обещали изящный барочный хоррор, сделанный по заветам лучших итальянских киноужасов в жанре джалло. Там все должно было быть как у Дарио Ардженто или Серджио Мартино: много крови, натурализма и в то же время леденящего душу напряжения, саспенса. Как вы уже догадались, большинство обещаний авторы не выполнили.

И прежде всего — они зачем-то изменили сценарий. Изначально предполагалось, что играть мы будем за щуплого американского подростка по имени Алекс, который приехал погостить к своему австрийскому другу в фамильный особняк, а в итоге остался наедине со страшными тайнами бывшего владельца замка, известного пианиста и маньяка Фон Грубера. Только представьте: бледный перепуганный тинейджер медленно бредет по скрипучим половицам старого замка, то и дело теряя сознание и плохо понимая, что вообще происходит. Все это авторы собирались подкрепить изысканными киноприемами из арсенала джалло. Они обещали ввести в геймплей так называемую «фазу саспенса», когда действие демонстрируется от первого лица, а каждое нападение монстра показывается его глазами, отдельной камерой, которая надвигается на ничего не подозревающего героя со спины.

В финальном варианте герой совсем не тот: теперь это профессиональный борец с нечистью, экзорцист. Он прибыл в особняк Фон Грубера по приглашению некой бабули, которой мешают спать расплодившиеся в доме демоны. Соответственно, трагически изменилась и общая идеология игры. Наш экзорцист прекрасно знает, что его ждет, ничего не боится и готов встретить демоническую опасность во всеоружии: фонарик, которым мы пугливо водим по темным коридорам в первые минуты игры, быстро сдается в утиль, а герой принимается активно махать ножом и метко стрелять из арбалета. При этом итальянцы радостно используют самые устоявшиеся жанровые клише: по нажатию одной клавиши мы выходим в параллельное измерение, где бьемся с монстрами и накапливаем шкалу ярости. Врагов много, и тут уже не до «фазы саспенса» и заигрываний с отдельной камерой. Как в дешевом экшене, сволочи смешно вылезают из-под земли или выпрыгивают из воздуха.

Но это еще полбеды, окончательно добивает беззубая реализация и полное отсутствие фантазии. Большую часть времени нас заставляют наматывать круги по однообразным локациям, методично отбиваясь от одних и тех же врагов. И все для того, чтобы найти очередную часть Очень Важного амулета/медальона/ключа/статуи, нажать на очередной рычаг, а потом вернуться к началу и проделать то же самое в другом направлении. Боевая система откровенно убога. Никаких спецприемов, кроме предусмотренных сценарием и дешево выглядящих фаталити, в нашем распоряжении нет. Знай себе закликивай, позевывая. Большинство врагов если и пугает, то своей деревянной анимацией. За всю игру более-менее удались лишь пара стычек с боссами, но до них еще нужно дотерпеть.

■■■

Отметим: все вышесказанное не относится к первым пятнадцати минутам игры. Потому что там есть и стиль, и атмосфера, и более-менее интересные пазлы, и неожиданные выходки монстров. Наш герой бродит по незнакомому особняку с фонариком, шарахается от бегающей на четвереньках мертвой девочки, играет с невидимым соперником в шахматы и периодически извлекает из пианино безумно красивые, напряженные мелодии. Складывается впечатление, что сначала игру разрабатывали одни люди, но потом прямо во время работы их сожрали пылкие итальянские зомби, которые и доделали проект. Тогда это, конечно, не надувательство, а настоящая трагедия. ■

Томно-красная цветовая гамма, брызги кровищи и тревожное фортепиано в стильных заставках — единственное, что здесь осталось от джалло. Не беспокойтесь, минут через десять-двадцать это все пройдет.

Более-менее интересные загадки заканчиваются в первой главе, а дальше начинаются штампы: подними все рычаги вверх, нажми на статуи в нужной последовательности, убей 20 одинаковых монстров за минуту, закликай жирного тупого босса.

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Изысканный кроваво-красный хоррор в духе Дарио Ардженто за два года усох до состояния трехкопеечного экшена с морально устаревшим геймплеем, который пугает лишь своей безыдейностью и уровнем технического исполнения.

ГЕЙМПЛЕЙ	4.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ 4,5

ПЛОХО

Кирилл Волошин

ЖАНР Ролевая игра

Издатель	EA
Разработчик	BioWare
Похожесть	Drakensang: The Dark Eye; Neverwinter Nights 2
Мультиплеер	Отсутствует
Сайт игры	dragonage.BioWare.com/awakening

DRAGON AGE ORIGINS AWAKENING

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 1,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Как **Mass Effect 2** — первый за долгое время сиквел к игре **BioWare**, сделанный силами самой BioWare, так и **Dragon Age: Origins** — **Awakening** — первый за семь лет аддон, сделанный канадской студией собственноручно. Последний раз они выпустили дополнение к первой части **Neverwinter Nights** (**Hordes of the Underdark**), а после этого в лучшем случае ограничивались ролью надсмотрщика.

Метод создания аддонов у BioWare с 2003 года не изменился. Если **Obsidian Entertainment** позволяли себе экспериментировать с механикой в каждом аддоне к **Neverwinter Nights 2**, то Awakening — это классическое, как симфония Ференца Листа, дополнение, с новыми квестами, героями и опциями в развитии персонажа. Каждый класс получил целый ворох невиданных ранее умений и специализаций. Так, колдуны теперь могут переквалифицироваться в магов-воинов, а разбойники научились использовать в своих целях потусторонний мир Тени. Дерево умений разрослось: для каждого вида оружия придуманы новые удары и приемы, а маги теперь могут генерировать вокруг себя убойные ауры, которые позволяют, например, сбивать врагов с ног. Кроме того, все классы научились изготавливать по чертежам руны, улучшающие свойства предметов.

Единственное заметное нововведение — необходимость заботиться о защите базы Серых Стражей, а также прилегающих к ней земель. Но ничего революционного тут нет: распределять стражников на охрану торговых путей или фермеров, добывать для мастеровых материалы и денежные средства, чтобы они перевооружали гарнизон и укрепляли крепостные стены, — все это можно было делать еще 4 года назад, в Neverwinter Nights 2. Да что там, даже в **Baldur's Gate 2** было что-то похожее, не говоря уже о недавней **Divinity 2**.

Но все эти сопутствующие атрибуты — не главное в Awakening. Самое интересное — это новая история, которая продолжает сюжет оригинала. И вот тут как раз авторам удалось удивить. Наши главные враги, Порождения Тьмы, лишившись поддержки Архидемона, которого мы убили в оригинальной игре, вдруг обрели разум, научились говорить и даже развязали междоусобную войну. Ну а место главного злодея заняла колоритная дама с бюстом неприличных размеров.

Путь от первого удивленного «смотрите, они разговаривают!» до финальной битвы можно пройти достаточно быстро (если, конечно, не отвлекаться на сторонние задания). Но впечатлений будет не меньше, чем от оригинального сценария. Канадцы не просто выдерживают собственный темп, но и берут новые вершины жестокости и драматизма. Где-то на двадцатой минуте игры вы увидите гибель своего первого соратника, а минут через десять возьмете в партию человека, который собирался отомстить вам за гибель своего отца. Ну, или не возьмете и прикажете его повесить. В какой-то момент мы даже председательствуем на местном суде, где опять же решаем, казнить или миловать. И, конечно, ни одно решение не останется без последствий.

Кроме того, в Awakening неимоверное для аддона количество побочных квестов — от сбора ресурсов для кузнеца до решения стихотворных загадок и расследования дворянского заговора против нашей собственной персоны. Увязнув в них, можно на несколько часов забыть о существовании центральной сюжетной линии.

■■■

В последнее время BioWare все больше ставили на DLC — только для Dragon Age вышло три дополнительных квеста стоимостью $5-15. Это, конечно, очень здорово, но в то же время все понимали, что Dragon Age — слишком большая и сложная игра, чтобы фанаты удовлетворились одним только загружаемым контентом. Мало того, по большому счету нам не очень-то были нужны все эти новые умения, гламурные доспехи и новые рогатые черти для избиения (хотя, конечно, спасибо). Нам было жизненно необходимо получить полноценное продолжение отличной истории. Так вот, Awakening — это оно и есть. ■

Новые соратники подобрались колоритные: есть, например, беглый маг с развитым чувством юмора и даже Дух из Мира Тени, вселившийся в тело мертвого Серого Стража.

Трагедией завершилась операция по увеличению груди.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хрестоматийный аддон — специализации для персонажей, новые умения, новые шмотки... Но это по большому счету не более чем шелуха — все фанаты Dragon Age пришли в Awakening за новым сюжетом, который тут как раз отличный.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин

ЖАНР Ролевая игра

- Издатель: Paradox Entertainment
- Разработчик: TaleWorlds
- Похожесть: Sid Meier's Pirates!; Severance: Blade of Darkness
- Мультиплеер: Интернет; Локальная сеть
- Сайт игры: www.mountandbladewarband.com/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,1 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Dou 1,8 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Mount & Blade

Warband

Турецкая кавалерийская RPG **Mount & Blade** вышла в 2008 году, а первое дополнение к ней, **Warband**, появилось лишь спустя два года. За это время поклонники игры сделали пару десятков разнокалиберных модов, а украинцы из студии «**СичЪ**» даже порадовали нас сюжетно-пороховой конверсией **«Огнем и мечом»** с конями Богдана Хмельницкого в одной из главных ролей. Чем же все это время занимались сами турки из **TaleWorlds**?

На первый взгляд — ничем особенным. Более того, человеку со стороны Warband может показаться маленьким и припозднившимся аддоном. Суть игры не изменилась. Мы все так же выстраиваем свою карьеру по заветам старых добрых **Sid Meier's Pirates!**, только вместо Кариб, флибустьеров и корсарских патентов тут у нас суровое средневековье, степные бандиты и феодальные войны.

В эту знакомую формулу авторы добавили парочку на первый взгляд новых ингредиентов. Теперь мы вольны поднять мятеж или сами возглавить какую-нибудь фракцию, сколотив вокруг себя преданных сторонников: последних можно сделать своими вассалами. А еще теперь можно заводить романы со знатными дамами и даже жениться на них. Выглядит это как помесь симулятора знакомств и политической стратегии. Чтобы заполучить желаемую руку и сердце, вам придется знакомиться с родителями, выбивать приглашения на приемы, побеждать на турнирах под восхищенное девичье улюлюканье и с выражением зачитывать поэмы, которые предварительно нужно выучить у менестреля в таверне. В итоге брак можно сделать эффективным оружием в политических игре.

Однако на фоне фанатских модификаций все это, увы, вчерашний день. В модах давно есть практически все из вышеперечисленного и даже больше. Например, фанатское дополнение «Wedding Dance: Секс, война и свадебный танец» заставит турков густо покраснеть и отойти в сторонку со своими «романтическими» нововведениями. А уж попытки придать кампании некое подобие связного сюжета (в самом начале прохождения Warband мы становимся участником нескольких заскриптованных событий) в сравнении с нелинейной историей из «Огнем и мечом» выглядят детским капустником.

Но стоит обратить внимание на кнопку «мультиплеер» в главном меню, как все меняется. В Warband появилась сетевая игра, и именно это — его главное достижение. Всего доступно семь режимов, в которых могут сойтись до 64 человек: помимо участия в стандартных Deathmatch и Team Deathmatch, можно оборонять или, наоборот, штурмовать крепость, защищать или разрушать важные объекты на карте, захватывать и удерживать флаги.

За этим скрывается уникальный игровой опыт — представьте какой-нибудь **Battlefield**, только с конями, шашками и луками. И это, заметьте, не обычное онлайновое фэнтези — тут нужно не жонглировать умениями на «горячих» клавишах, а реально ставить блоки, прикрываться щитом и замахиваться на скаку оружием под разным углом. А присутствие кавалерии и осадных орудий открывает новые тактические горизонты, учиться приходится прямо в бою.

Поначалу многие матчи на серверах Warband напоминали кучу-малу: ряженые в доспехи люди рубили по первому встречному, плохо понимая, что происходит. Порой даже сложно разобрать, кто свой, а кто чужой. Но стоит немного вникнуть в суть происходящего и зайти на сервер, где играют опытные игроки, как от игры тут же начинаешь получать удовольствие.

■■■

Конечно, многие видели сетевое будущее Mount & Blade не совсем таким — в идеале хочется выстраивать карьеру на глобальной карте, соревнуясь или объединяясь в союзы с живыми людьми. Реализовать такое сложно, но можно — вспомните кооперативные кампании в **Napoleon: Total War**. Кроме того, очень не хватает системы прокачки сетевого персонажа, аналогичной той, что есть, например, в **Modern Warfare 2**. Если в следующем аддоне разработчики реализуют и это, мы готовы подождать еще два года. ■

Перед началом сетевого матча нужно выбрать фракцию и специализацию персонажа (мечник, лучник, конный рыцарь или конный лучник), а во время самого поединка на счет падают деньги, за которые разрешено прикупить новую экипировку.

Авторы чуть улучшили графику и дизайн, доработали интерфейс и навигацию, а кое-где подлатали боевую систему: щиты теперь защищают от стрел, даже если они просто висят на спине, а деморализованные солдаты вашей армии куда охотнее бегут с поля боя.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

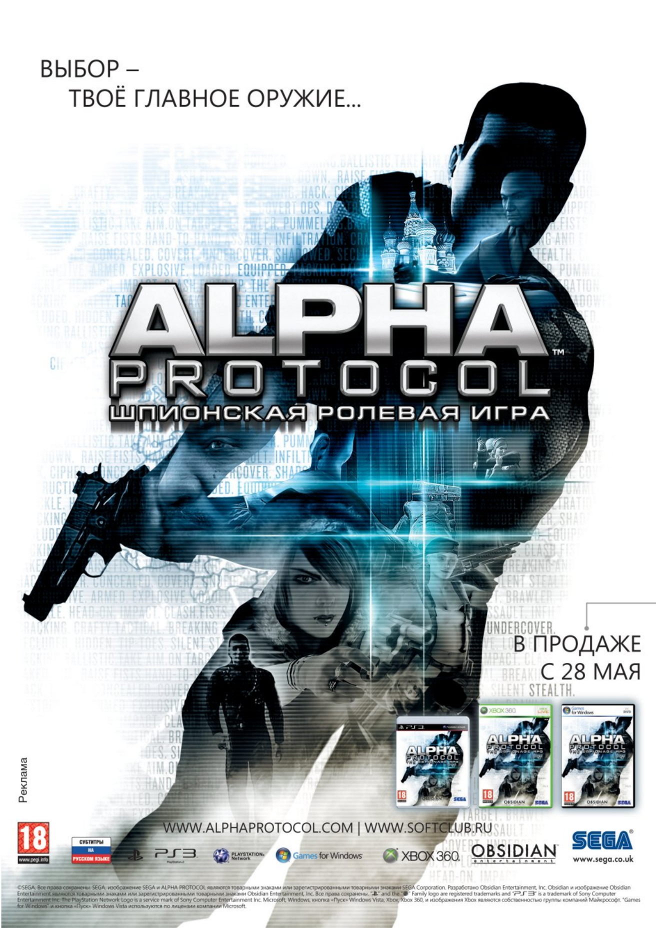
ДОЖДАЛИСЬ?

Первое официальное и очень неровное дополнение к RPG-феномену Mount & Blade: с запоздавшими добавками в одиночной игре и уникальным мультиплеером.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО



ВЫБОР –
ТВОЁ ГЛАВНОЕ ОРУЖИЕ...
ALPHA PROTOCOL™
ШПИОНСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
В ПРОДАЖЕ
С 28 МАЯ
Реклама
WWW.ALPHAPROTOCOL.COM | WWW.SOFTCLUB.RU
18
www.pegi.info
СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
PLAYSTATION Network
Games for Windows
XBOX 360
OBSIDIAN entertainment
SEGA
www.sega.co.uk
©SEGA. Все права сохранены. SEGA, изображение SEGA и ALPHA PROTOCOL являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками SEGA Corporation. Разработано Obsidian Entertainment, Inc. Obsidian и изображение Obsidian Entertainment являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Obsidian Entertainment, Inc. Все права сохранены. "PS" and the "PlayStation" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista, Xbox, Xbox 360, и изображения Xbox являются собственностью группы компаний Майкрософт. "Games for Windows" и кнопка «Пуск» Windows Vista используются по лицензии компании Microsoft.

ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО 2 (THE BLACK MIRROR 2)

- **Жанр:** квест
- **Издатель/разработчик:** Anaconda Games/Cranberry Production
- **Издатель в России/локализатор**: Новый диск/Lazy Games
- **Полная рецензия:** «Игромания» №1'2010

The Black Mirror 2 — сиквел знаменитого чешского хоррора, к которому авторы оригинала не имеют никакого отношения. Немцы из **Cranberry Production** продолжили оригинальную историю о наследственных тайнах одной аристократической семьи, но перевели ее в формат скорее молодежного триллера, чем насыщенной готической драмы. На выходе получился хороший квест, главная проблема которого — слишком затянутое, пресное вступление.

ПЕРЕВОД: Это уже становится доброй традицией: восточноевропейские квесты сначала выходят у себя на родине, потом в России, а уже затем в остальном мире. Вот так получилось и с сиквелом «**Черного зеркала**»: к тому времени как 30 апреля игра вышла в Европе, русские игроки уже месяц наслаждались добротной локализацией. Сотрудники **Lazy Games** не просто грамотно перевели текст (откровенных ошибок, как, например, в **Alter Ego**, тут нет), но и оставили в целостности изящные оригинальные шрифты, а это в данном случае важно. Голос главного героя кому-то может показаться не совсем подходящим под образ и характер американского студента, зато стандартной для многих русских локализаций ситуации, когда люди на озвучке откровенно не доигрывают, бубнят текст вяло и невпопад, в «Черном зеркале 2» нет. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

BORDERLANDS

- **Жанр:** Action/RPG
- **Издатель/разработчик:** 2K Games/Gearbox Software
- **Издатель в России/локализатор:** 1C
- **Полная рецензия:** «Игромания» №12/2009

Borderlands стала чуть ли не единственным удачным гибридом трехмерного шутера и **Diablo**. Пошла ли на пользу схожесть с сериалом **Blizzard**, однозначно сказать трудно. Манчкины, конечно, будут довольны: огромное количество разновидностей оружия, которое генерируется прямо во время игры, и тысячи монстров — все как полагается. Остальным рекомендуем приближаться с осторожностью. Однообразные локации, самозарождающиеся враги и тоскливые окошки с текстовым описанием квестов уместно смотрелись в двухмерной ролевой игре, но злому шутеру про пустыни и мутантов не очень-то идут.

ПЕРЕВОД: Речи в игре немного — никаких пространных диалогов; текст — субтитры к диалогам, надписи в меню да нехитрые описания предметов и квестов. Зачастую переводчики умудряются наломать дров и в таких условиях, но в этот раз обошлось. Ляпы, конечно, есть — местами не очень разборчивый шрифт, обращение то на «ты», то на «вы» в рамках одного разговора, но ошибок в тексте не то чтобы много, а к озвучке и вовсе нет претензий. Если бы «1С» выпустила еще и русские версии уже вышедших загружаемых дополнений, пусть даже и отдельным диском, работу можно было бы назвать отличной. — *Игорь Сердюков*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций. Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С-СофтКлаб

- Alchemia: Тайна затерянного города
- Grand Theft Auto 3
- Mount & Blade: Эпоха турниров
- Spider-Man: Играй и создавай
- Губка Боб Квадратные Штаны: Работник месяца
- Ох уж эти детки: Волшебник Леденцового города

Акелла

- Baldur's Gate + Baldur's Gate: Берег мечей
- Icewind Dale + Icewind Dale: Долина ледяных ветров
- Numen: Время героев
- Безумный гольф
- С грузом по Европе 2: Автобаны Германии
- Честь и доблесть 2

Бука

- Архитектор
- Silent Hunter 5

Новый диск

- AI War. Звездный флот: Схватка
- Need for Russia: Монстры СССР
- Painkiller: Воскрешение
- Runaway 3: Поворот судьбы
- SBK: Чемпионат мира по супербайку
- Settlers 7: Право на трон
- Обитель тьмы: Сумерки
- Остров проклятых
- Самолетики
- Черное зеркало 2

Руссобит-М

- Tom Clancy`s Splinter Cell: Conviction
- Вокруг света за 80 дней
- Женские истории. Крутая Пэт

НОВЫЕ АНОНСЫ

1С-СофтКлаб

- Ведьмак 2: Убийцы королей (2011)
- Ускользающий мир (2010)

Акелла

- Trainz 2010 (лето)
- World of Battles (лето)

Новый диск

- BlazBlue: Calamity Trigger (лето 2010)

Руссобит-М

- Mythos (2010)

Splinter Cell: Conviction

КРИ 2010
КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР
14–16 мая 2010 года / Москва / Гостиница «КОСМОС»

2010
КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

ИНДУСТРИЯ ВСТРЕЧАЕТСЯ ЗДЕСЬ!

www.kriconf.ru

ЗОЛОТЫЕ СПОНСОРЫ

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ СПОНСОР

ФИРМА «1С» · Akella · Бука · NIVAL NETWORK · syncopate · intel

Реклама

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте **«Игромании»** (***www. igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с марта 2009 г.* по *март 2010 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

*Самые популярные игры с **4 марта** по **1 апреля 2010 г.***

A	B	C	D
1	▲2	Assassin's Creed 2	13 %
2	▼1	Mass Effect 2	10 %
3	NEW	Battlefield: Bad Company 2	10 %
4	▼2	Call of Duty: Modern Warfare 2	9 %
5	▼1	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	6 %
6	▼1	Dragon Age: Origins	5 %
7	NEW	BioShock 2	3 %
8	▼2	Batman: Arkham Asylum	3 %
9	▼2	Left 4 Dead 2	3 %
10	NEW	Aliens vs. Predator	2 %
11	▼3	Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	2 %
12	▼3	Colin McRae DiRT 2	2 %
13	▼3	Resident Evil 5	1 %
14	▼2	Pro Evolution Soccer 2010	1 %
15	▼4	Borderlands	1 %
16	NEW	Napoleon: Total War	1 %
17	▼4	FIFA 10	1 %
18	▼4	Disciples 3: Ренессанс	1 %
19	▼4	Need for Speed: Shift	1 %
20	▼1	Risen	1 %
21	▼5	Call of Juarez: Bound in Blood	1 %
22	NEW	Черные бушлаты	1 %
23	▼3	ArmA 2	1 %
24	▼7	The Saboteur	1 %
25	▼7	Aion	1 %
26		Plants vs. Zombies	1 %
27	▼6	Prototype	1 %
28	▼5	The Sims 3	1 %
29	NEW	Аллоды онлайн	1 %
30		Divinity 2: Ego Draconis	1 %

*По состоянию на **1 апреля** в голосовании приняло участие **69 232** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Assassin's Creed 2 **13%**

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 6%

Mass Effect 2 10%

Battlefield: Bad Company 2 10%

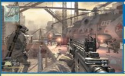
Call of Duty: Modern Warfare 2 9%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни одну из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Call of Duty: Modern Warfare 2



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

«Трансформеры 2» от компьютерных игр: большой, громкий, вызывающе глупый, грандиозный шутер, от которого совершенно невозможно оторваться.

Голливуд * Infinity Ward * Activision * 1С

Метро 2033

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Шутер про метро, который беззастенчиво заимствует идеи из культовых игр последнего десятилетия, но делает это настолько ловко, что даже ругаться не хочется.

Шутер *4A Games * THQ * Акелла

Машинариум

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Очаровательная интерактивная сказка о том, как тяжело быть маленьким роботом в большом металлическом городе.

Квест * Amanita Design * 1С

Mass Effect 2

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Самая масштабная, зрелищная и профессионально поставленная научно-фантастическая ролевая игра в Солнечной системе.

Ролевая игра * BioWare * Electronic Arts * 1С

Resident Evil 5

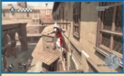
Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Пятая часть долгоиграющей зомби-серии не слишком далеко ушла от четвертой, но зато в нее впервые можно играть на PC, не чувствуя себя человеком второго сорта.

Экшен * Capcom * 1С

Assassin's Creed 2



Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Избавившись от дурацких условностей первой части, Assassin's Creed на глазах превратился в лучший симулятор убийцы со времен Hitman.

Экшен * Ubisoft * Акелла

Batman: Arkham Asylum

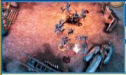
Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Самая лучшая игра про Бэтмена, которую можно прописывать даже тем, кто ненавидит комиксы. Лучше воссоздавать атмосферу утонченного безумия получалось только в экранизациях Тима Бертона.

Симулятор Бэтмена * Rocksteady Studios * Eidos Interactive * Новый диск

Dragon Age: Origins



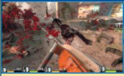
Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

Не изменив проверенной временем механике, BioWare создали в знакомых декорациях самую взрослую и суровую ролевую игру на сегодняшний день. Самое страшное здесь — не кровь и зверства, а жестокость окружающих.

Ролевая игра * BioWare * Electronic Arts

Left 4 Dead 2



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2010

Лучший кооперативный шутер на сегодняшний день. С зомби и бензопилой типа «Дружба».

Кооперативный шутер * Valve Software * Electronic Arts * Акелла

Colin McRae DiRT 2

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Невероятно красивый раллийный симулятор. Чуть более аркадный, чем хотелось бы.

Автосимулятор * Codemasters Racing Studio * Codemasters

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

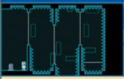
Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

«Зов Припяти» — это все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с внятными квестами и без технических шероховатостей. Как оказалось, этого вполне достаточно.

Экшен * GSC Game World * GSC World Publishing

VVVVVV



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Ретроплатформер, который займет вас всего на несколько часов, но даже за это ничтожное время успеет вывернуть вашу душу наизнанку и влюбить в себя до гроба.

Ретроплатформер * distractionware

Горячая линия: Игры

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики: Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Скажите, что вы думаете о только что объявленной консоли Nintendo 3DS? Известны ли уже какие-то подробности?

Сверху: Virtual Boy во всей красе; снизу: ФАЛЬШИВЫЕ картинки 3DS (как она может выглядеть по представлениям фанатов).

Все подробности будут объявлены в июне, на E3 в Лос-Анджелесе. Пока известно только, что у 3DS будет стереоизображение без использования стереоочков, что консоль будет совместима со всей линейкой игр для «серии консолей Nintendo DS» и что выйти она должна между апрелем 2010 года и мартом 2011-го. Нет даже ни одной настоящей картинки аппарата.

Хотя предположения можно делать: раз говорят о совместимости с DSi, у новой консоли должно быть не меньше двух камер, и именно камера будет следить за движениями игрока и исполнять функцию нового «трехмерного контроллера», о котором ходит столько слухов и на который прозрачно намекал президент компании Сатори Ивата в интервью японской газете Asahi Shimbun.

Пока же хочется напомнить, что стереоизображение в истории Nintendo уже было — на выпущенной в 1995-м (и отмененной в 1996 году) горе-консоли Virtual Boy. Неуклюжее сооружение на двуногой подставке продавалось по 180 долларов и использовало самый настоящий стереоэффект: две узких светодиодных матрицы, очень быстро (и шумно) перемещавшихся перед глазами пользователя и создававших эффект объемного изображения. Уже тогда Nintendo экспериментировала с миниатюрными ЖК-мониторами, но использовать их в Virtual Boy не позволили цена и размеры устройства, да и стереоэффекта на них толком не получалось.

По тем же бюджетным соображениям в Virtual Boy картинка создавалась с использованием двух цветов — красного и черного. Глаза от этого так уставали, что игры автоматически ставились на паузу каждые 15-30 минут — чтобы глаза отдохнули. Контроллер для трехмерного управления в стереомирах был очень неудобным геймпадом с длинными рукоятками и двумя крестовинами. Помимо всего прочего, для работы устройства в него нужно было запихать шесть АА-батареек.

Другая японская газета Nikkei без указания источников пишет о «трехмерном джойстике и механизме обратной отдачи» 3DS. Слова «трехмерный джойстик» лишний раз напоминают о Virtual Boy, а с обратной отдачей (хорошо знакомой людям, играющим на сотовых телефонах!) Nintendo уже экспериментировала на DS с Rumble Pak, поставлявшимся с **Metroid Prime Pinball**. Также обещают улучшенные Wi-Fi и батарейку.

Правда ли, что в Голливуде снимают кино по моей любимой игре Spy Hunter?

В оригинальном Spy Hunter герой походил на кого угодно, но только не Дуэйна Джонса... впрочем, он и из машины там не выходил.

Оригинальная гоночная аркада **Spy Hunter** вышла в 1983 году на игровых автоматах и до сих пор весьма играбельна на эмуляторе MAME (с технической точки зрения она интересна аналоговым управлением — в примитивную с виду гонку лучше всего играть на руле или на тщательно откалиброванном геймпаде). За ней последовали одноименный пинбол, аркадный сиквел **Spy Hunter 2** (полутрехмерный и с мультиплеером), сверхпопулярная восьмибитная NES-версия **Super Spy Hunter** и многочисленные покушения на экранизацию.

Летом 2003-го проект запустили на студии Universal — Джона Ву прочили в режиссеры, а рестлера Дуэйна «Скалу» Джонсона — в водители автомобиля, на фильм отводилось 90 млн долларов. Из-за нехватки денег на студии от проекта остался только ужасный трехмерный ремейк **Spy Hunter: Nowhere to Run**, озвученный Джонсоном и вышедший на PC (и современных консолях) в 2006-м.

В следующем году в режиссеры вместо Ву пригласили куда более бюджетного Пола У.С. Андерсона (экранизатора **Resident Evil** и **Aliens vs. Predator**), но тот, подумав, тоже ушел из проекта — он только что снял ремейк «Смертельной гонки 2000» и «сказал про оснащенные пулеметами бронированные автомобили все, что хотел». Сейчас проект находится в руках студии Warner Bros., купившей **Midway** и получившей права на Spy Hunter, а над сценарием работает Чэд Сент-Джон (который прославился неэкранизированным пока сценарием The Days Before — про человека, путешествующего назад во времени и каждый день снова и снова спасающего Землю от пришельцев из **Halo**).

Расскажите о самых странных и необычных играх из жизни гигантских роботов! Во все мэйнстримные серии типа MechWarrior и Armored Core я уже поиграл...

Сверху вниз: One Must Fall 2097, Tech Romancer, Virtual On: Oratorio Tangram (автомат).

Существует целый мини-жанр файтингов с участием роботов. Кстати, в проводящихся в реальной жизни боях самодельных гладиаторских роботов все иначе — там в бой идут гусеницы и циркулярные пилы. Уилл Райт, прежде чем начать разрабатывать игры, сделал робота вообще без оружия, который побеждал противников, обматывая их туалетной бумагой. В играх неустойчивые и неуклюжие двуногие создания бьют друг друга самурайскими мечами.

В сделанном в 1994 году для PC рисованном плоском файтинге **One Must Fall 2097** гигантскими (по сюжету — стометровыми) роботами были наспех заменены стандартные для того времени каратисты. В бета-версии игры никаких роботов не было, и молодой человек, похожий на Рю, кидал там файерболы в человека, похожего на Кена. Управлялся One Must Fall исключительно с клавиатуры — то еще извращение! В 2003-м вышел сиквел **One Must Fall: Battlegrounds** про куда более традиционные бои трехмерных роботов на трехмерных аренах.

В 1998 году на игровых автоматах и Dreamcast вышел очень любопытный трехмерный файтинг **Tech Romancer** (производства **Capcom** и Studio Nue, рисовавшей роботов к играм серии **Armored Core** и мультсериалам Macross и Gundam), а в 2002-м на Xbox — симулятор гигантского робота **Steel Battalion**, для игры в который нужно было покупать гигантский контроллер за 200 долларов, с двумя аналоговыми рукоятками, сорока кнопками, тремя педалями и рукояткой переключения передачи, имитирующий пульт управления «вертикальным танком». На пульте даже была специальная кнопка катапультирования, закрытая крышечкой и начинавшая мигать в критический момент (если вы не успевали катапультироваться, стиралась ваша сохраненная игра). В 2004 году вышел сиквел **Steel Battalion: Line of Contact** для той же платформы.

Но Steel Battalion — еще не самая странная игра про боевых роботов! С 1995 года SEGA и придумавший Gundam художник Хадзиме Катоки делают серию **Virtual On** — симулятор индивидуальных боев гигантских (а в данном случае еще и виртуальных) роботов, для нормального управления которым нужно было или идти в аркаду, или покупать Dreamcast-версию **Cyber Troopers Virtual On: Oratorio Tangram** и специальный контроллер с двумя джойстиками (представьте себе файтинг, в котором все движения выполняются комбинациями аналоговых рукояток). В наше время две рукоятки — стандарт, и в 2009-м Virtual On появился в Xbox Live Arcade.

Есть ли шанс увидеть сиквел к Syndicate и Syndicate Wars?

До недавнего времени **Starbreeze Studios** (авторы **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**) работали над двумя проектами — игрой про Джейсона Борна и секретным Project RedLime, о котором известно было только то, что это «перезагрузка одного из самых известных классических франчайзов **Electronic Arts**». По слухам, это был именно

Syndicate мы, конечно, любим... но вполне можем обойтись и без версии для PlayStation 2!

Syndicate, над которым Starbreeze трудилась аж с 2007 года. Но сейчас шведская компания объявила, что один из этих проектов сворачивает — хотя и не уточнила, какой именно.

После покупки **Bullfrog Productions** в 1995-м права на Syndicate принадлежат EA. В мае 2008-го Питер Молиньё говорил, что «с удовольствием сделал бы новую версию Syndicate» и что это одна из его любимых игр. Чуть позже его безымянный сотрудник рассказал сайту Kotaku, что во время работы в Bullfrog и EA был «неоднократно вовлечен» в разработку несостоявшихся сиквелов франчайза. По его словам, работа над третьим Syndicate началась сразу после окончания **Dungeon Keeper 2** в 1999 году, после этого было еще несколько попыток перезагрузить франчайз, но ни одна из них не продлилась дольше нескольких месяцев.

Исключение — PS2-версия сиквела, над которой в Bullfrog работали около года. В игре можно было «свободно перемещаться по многоуровневому городу», и наемникам Синдиката там противостояли фримены и гибриды. На образчики концепт-арта этой версии можно посмотреть на сайте бывшего художника Bullfrog Майка Мэна: ***www.m-k-m.co.uk***.

Существуют ли шутеры от первого лица, в которых игрок может меняться телами? — *SMS с номера +7 (927) * 12 42***

Подобное поведение англоязычные гики называют «боди-серфингом»: первый случай боди-серфинга в игровой индустрии наблюдается в игре **Avenging Spirit** (1991) на игровых автоматах и Game Boy, где мы играем за переселяющегося из тела в тело призрака (все дело в том, что годом раньше на экраны вышел «Призрак» с Патриком Суэйзи). В 2005-м на GameCube появился малоизвестный шутер **Geist** с точно такой же идеей — герой-призрак мог вселяться в охранников, собак и даже в неодушевленные предметы (компьютер, турель или камеру внутреннего наблюдения).

Как и всем известный херувим Боб из **Messiah** (2000), главный герой Geist может вселиться в крысу — и даже угодить в мышеловку! Перед тем как вселяться в человека, его надо было как следует напугать. В полутактическом шутере **Clive Barker's Jericho** (2007) убитый в начале игры капитан Департамента военного оккультизма свободно перемещается между шестью подчиненными (и еще и работает при этом медиком).

Эволюция похитителя тела в компьютерных играх: Avenging Spirit, Omikron, Messiah, Geist, Clive Barker's Jericho.

Более научная концепция лежит в основе ролевого экшена (с элементами FPS и файтинга) **Omikron: The Nomad Soul** (1999). Попавший в другое измерение игрок виртуально подселяется в чужие тела (через использование специального заклинания или прикосновение), причем в каждом новом теле нужно с нуля качать все характеристики. Алекс Мерсер из **Prototype** (2009) может принимать облик поглощенных врагов, а также в буквальном смысле слова серфиться на телах поверженных.

В 2000 году одной из моих любимых игр была Evolva — ее цветовую гамму вы недавно сравнивали с фильмом «Аватар»... Что вам известно о разработчиках этой игры? Планировались ли продолжения? — *Михаил Мичурин*

Evolva — продукт творчества известного британского художника Уильяма Лэфема, специализировавшегося на трехмерных моделях органических жизненных форм и в 1993 году основавшего компанию **Computer Artworks**. Первым продуктом компании был известный трехмерный скринсейвер Organic Art (технологии которого легли в основу системы генетических мутаций Evolva), в 1995-м они работали над спецэффектами к фильму «Хакеры», а потом два с половиной года разрабатывали игру.

Самая гениальная находка Evolva, разумеется, возможность свободно мутировать на базе генетического материала, собранного с убитых врагов (игра предвосхитила **BioShock** и **Prototype**). Некоторое время ходили слухи о сиквеле (и даже об онлайновой версии) Evolva, но следующим (и последним) проектом Computer Artworks оказалась игра **The Thing** по мотивам фильма «Нечто» Джона Карпентера, вышедшая в 2002-м. Идеальная, казалось бы, игра для применения органических моде-

Все творчество Organic Art можно считать набросками к The Thing...

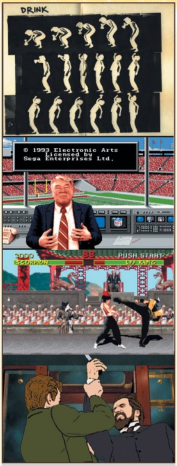
лей трехмерных мутирующих существ... но это оказался настолько скверный хоррор, что в 2003-м компания прекратила свое существование. С 2007 года Лэфем занимается преподавательской деятельностью в сферах компьютерной графики и генетики.

В какой игре впервые была использована технология Motion Capture? — *SMS с номера +7 (928) * 90 20***

Как таковая технология оцифровки человеческих движений появилась в конце семидесятых. Но еще в 1937 году при съемках мультфильма «Белоснежка и семь гномов» в компании Уолта Диснея обводили на бумаге пленку с живыми актерами — в английской практике метод назывался «ротоскопированием», в Советском Союзе — «эклером» (по названию проекционного аппарата).

Впоследствии компьютеры использовались для оцифровки уже существующей видеопленки — именно так Джордан Мехнер в 1989-м создал своего **Prince of Persia**, покадрово перерисовав и отсканировав движения младшего брата, снятые на любительскую камеру. За PoP последовали другие плоские аркады с оцифрованным главным героем — **Another World**, **Flashback**, **Blackthorne**...

В 1994-м компания Мехнера запатентовала процесс автоматической оцифровки движения живых актеров — на его основе был создан гениальный рисованный квест **The Last Express**, вышедший в 1997-м. В трехмерных играх оцифрованные движения живых людей используются начиная с



Сверху вниз: Prince of Persia в процессе создания, Alone in the Dark, Мэдден из Madden NFL '94, Mortal Kombat и The Last Express.

Alone in the Dark (1992), первая спортивная игра такого рода — **Madden NFL '94** (хотя оцифровали там не футболистов, а только самого толстяка Джона Мэддена), ну а **Mortal Kombat** (1993) — первая игра, в которой живых актеров поленились замаскировать полигонами или анимацией и перенесли в игру «как есть».

Пионером использования оцифрованных живых актеров в роликах на движке является Хидео Кодзима (начиная с **Metal Gear Solid 2** в 2001 году), а недавний **Heavy Rain** — первая игра, в которой оцифрованы лица и глаза актеров.

Почему зомби в играх и фильмах тянут руки вперед при ходьбе? — *Александр Драпеза*

До зомби так себя вели мумии: Борис Карлофф и Лон Чейни-младший в классических хоррорах кинокомпании **Universal** — начиная с 1932 года (впрочем, даже монстр Франкенштейна в исполнении Карлоффа обладает очень похожей походкой и положением рук), а потом — Кристофер Ли в чуть менее классических хоррорах студии **Hammer Film**.

Мумии, зомби и сомнамбулы, во-первых, медленно ходят, а во-вторых — очень хотят поскорее дотянуться до жертвы.

Сходство между поведением мумий и зомби обыграно в последнем фильме Джорджа Ромеро «Дневники мертвецов», в котором группа студентов снимает кино про мумию в лесу посреди зомби-апокалипсиса. Но еще до Карлоффа в немом немецком фильме «Кабинет доктора Калигари» (1920) так ходил Конрад Фейдт в роли сомнамбулы Чезаре, умудряясь при этом еще и таскать под мышкой бездыханную девицу! Так что можно догадаться, что Фейдт повлиял на Карлоффа, Карлофф — на зомби из «Ночи живых мертвецов» (1968), а те уже, в свою очередь, на разработчиков **Resident Evil** (1996) и всех последующих зомби-видеоигр.

Чем сейчас занимается студия Revolution Software, авторы Broken Sword? Не закрылась ли эта компания?

На сегодня с **Revolution Software** все в порядке. В июне 2009-го они открыли новый отдел **Revolution Pocket** для выпуска «новых и классических игр Revolution Software на современных мобильных платформах вроде iPhone, iPod touch, Android, PSP и Nintendo DSi» — с тех пор мобильными версиями классических квестов занимается вся компания.

Первой игрой для iPhone была ремастеренная версия **Beneath a Steel Sky** (с новыми роликами художника Дэйва Гиббонса), а 10 января они выпустили

По мнению Сесила, с развитием управления с сенсорных экранов и цифровой дистрибьюции в жанре квестов наступил ренессанс. Во всяком случае — в жанре ремейков квестов!

Broken Sword: The Director's Cut для этой же платформы. Сооснователя компании Чарльза Сесила можно найти в Twitter по адресу ***twitter.com/ charlescecil*** (в феврале он успел посетить Москву и Санкт-Петербург), сооснователя Тони Уорринера — по адресу ***twitter.com/ tonywarriner*** (Тони говорит, что делать игры для больших консолей больше нет смысла — даже разработчики **Heavenly Sword** потеряли на игре деньги), в Facebook компания представлена по адресу ***www.facebook.com/pages/ Revolution-Games/127239338857***.

Есть ли игры, помимо Devil May Cry, где у героя был бы брат-близнец (или сестра-близнец)?

Самый очевидный пример — Солид и Ликвид Снейк из **Metal Gear Solid**, к которым в Metal Gear Solid 2 присоединяется Солидус (вдобавок ко всему Снейк — явно давно потерявшийся брат-близнец Кайла Риза из «Терминатора»). Генри, финальный босс из **No More Heroes**, в последние минуты игры объявляет себя братом-близнецом главного героя, Трэвиса Тачдауна (явная пародия на трудные взаимоотношения Данте и Вергилия из **Devil May Cry**). Билли и Джимми из **Double Dragon** — близнецы, а вот Рю и Кен из **Street Fighter** — друзья, а не братья (отсюда пошла традиция абсолютно одинаковых персонажей в файтингах, не связанных родственными узами).

Законных близнецов-героев бывает трудно отличить от всевозможных доппельгангеров — таинственных двойников, клонов, пришельцев из альтернативного измерения, призраков и просто злодеев, подозрительно похожих на главного героя (только с другими усами)... Тут и Темный принц из **Prince of Persia** и **Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame**, и Темный Линк из серии **The Legend of Zelda**, и темный клон Лары Крофт из **Tomb Raider: Underworld**. В играх серии **Sonic the Hedgehog** есть не только подозрительно похожий на Соника Шэдоу, но и целая серия роботизированных двойников. А уж сколько роботов-двойников было у Мегамена!

У Марио есть Луиджи и Варио (хотя официально Варио им не брат). А у Сэмус Аран из серии **Metroid** штук 15 идентичных сестер, появившихся на свет в результате захвата пришельцами ее роботизированного костюма.

Братья Снейки, братья-демоны и братья Тачдауны.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку **«Горячая линия: игры»**.

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Железные новости

Павел Шубский

Поддельное ядро

В марте в Сети внезапно появилась информация, что всемирно известный интернет-магазин ***Newegg.com*** начал торговать поддельными процессорами **Intel Core i7**. Многочисленные клиенты обращались в службу поддержки с жалобами — курьер принес, скажем так, не совсем то, что заказывали. Неужели в наше высокотехнологичное время все еще реально подделывать настолько сложные компоненты? Сайт ***HardOCP.com*** провел небольшое расследование и обвинил в подлоге одного из поставщиков Newegg — весьма крупную фирму **D&H Distributing**, которая якобы допустила проникновение подделок в свои каналы сбыта.

D&H отреагировала незамедлительно: компания моментально прислала официальное опровержение и попросила HardOCP извиниться. Те извинились — в ином случае дело могло дойти до суда, клевета — страшно неприятная штука. В ходе дальнейших разбирательств выяснилось, что около трехсот ненастоящих **Intel Core i7-920** пришло на виртуальные полки Newegg из каналов сбыта менее крупного поставщика под названием **Ipex Infotech**. Продавец уже изъял подделки со складов и ведет дальнейшее расследование. Видимо, огромные объемы продаж и поточное обслуживание клиентов не позволили менеджерам разглядеть орфографические ошибки на коробках. В самих коробках, к слову, были обычные металлические бруски.

Новый «Ломоносов»

Московский государственный университет может получить один из самых мощных в мире суперкомпьютеров. Председатель Госдумы Борис Грызлов на заседании Совета по науке, наукоемким технологиям и инновационной деятельности предложил предусмотреть специальную статью в бюджете России на следующий год. Мощность уже имеющегося суперкомпьютера «Ломоносов» возможно увеличить до одного петафлопса — 1000 триллионов операций с плавающей запятой в секунду — за 900 млн рублей (в 2009 году создание этой суперЭВМ обошлось в 1,9 млрд). Это поставит систему на один уровень с самыми быстрыми в мире **IBM Roadrunner** (1,042 петафлопс) и **Jaguar** (1,76 петафлопс). Кому и зачем нужна столь мощная университетская ЭВМ, не сообщается.

Сейчас установленный в МГУ суперкомпьютер «Ломоносов» сборки компании **«t-Платформы»** может похвастаться производительностью на уровне 350 терафлопс и занимает по данным рейтинга TOP500 двенадцатое место в списке самых мощных суперкомпьютеров. Устройство работает на основе 8892 четырехъядерных процессоров **Intel Xeon X5570**, максимальный объем системы хранения данных составляет 1350 Тб. Каким именно образом МГУ усовершенствует систему, пока неясно. Вероятно, создатели — компания «t-Платформы» — добавят вычислительные блоки или вовсе изменят конфигурацию системы, задействовав шестиядерные процессоры Intel Xeon.

Желтый интернет

Власти тайваньской столицы, Тайбэя, продемонстрировали всю мощь прогресса — сразу 1000 желтых автомобилей официальной городской службы такси получили оборудование для соединения с сетями **WiMAX**. Отныне каждый пассажир с ноутбуком сможет легко и быстро выйти в интернет — пообщаться с друзьями в **Facebook** во время затора, проверить почту, отредактировать и отправить презентацию клиенту, посмотреть фильм через какой-нибудь популярный потоковый сервис или даже получить электронный чек за проезд. WiMAX обеспечивает скорость доступа до 10 Мбит/с — это намного больше, чем может понадобиться в дороге. Услуга находится на стадии тестирования, тайваньский провайдер **VMAX Telecom** не берет деньги за трафик или время пребывания в Сети. Станет ли услуга платной, пока неизвестно. В апреле пользоваться таксишным интернетом могли жители и гости центральных районов Тайбэя, однако VMAX Telecom собирается расширить зону приема.

Физическая свистопляска

Чего только не скажут представители крупных компаний, чтобы защитить честь своего работодателя. На этот раз отличился Ричард Хадди, высокопоставленный менеджер компании **AMD**. Господин Хадди считает, что физический движок **NVIDIA PhysX** не нравится разработчикам игр, однако они готовы реализовывать его поддержку за деньги NVIDIA. Иными словами, без материальной помощи со стороны «зеленого» лагеря движок вполне мог бы остаться не у дел. Сама NVIDIA, напомним, позиционирует PhysX как одно из главных преимуществ видеокарт **GeForce**.

Вполне вероятно, что представитель AMD говорил правду — NVIDIA вкладывает очень большие деньги в продвижение своих технологий у разработчиков игр. В то же время игры от внедрения поддержки PhysX становятся только лучше (вспомните «**Анабиоз: Сон разума**» или **Batman: Arkham Asylum**), а у AMD все еще нет достойного ответа — остается только обвинять конкурента и жадные игровые студии. NVIDIA на слова господина Хадди заявила, что она лишь обеспечивает техническую поддержку на различных стадиях создания игры. Решение об использовании PhysX принимается до того, как проект поступает в разработку, следовательно, заплатить за это невозможно.

Бесконечная батарейка

Вот и настал день, когда миру представили практически бесконечные батарейки. Исследователи Университета штата Мичиган, США, продемонстрировали генераторы **Parametric Frequency Increased Generators** (PFIG), которые собирают энергию из вибраций воздуха, создаваемых, скажем, потоком автомобилей на шоссе или большими механическими машинами на заводе. Подобные кинетические зарядники существовали и раньше — новые генераторы отличаются от них тем, что им настолько сильные колебания воздушных масс не нужны.

Генераторы в состоянии конвертировать из минимальных вибраций человеческого тела до 500 микроватт энергии — такого количества энергии более чем достаточно для питания наручных часов или кардиостимулятора. Сейчас устройство проходит надлежащие тесты, а пока ученые надеются, что оно позволит избавиться от необходимости замены батареек в различных медицинских приборах, расположенных внутри тел пациентов. Сами понимаете, менять источник энергии в таких устройствах, хм, проблематично. Еще одна сфера применения «вечных» батареек — различные датчики токсинов в общественных местах.

Google в телевизоре

Интернет-гигант **Google** прилагает все усилия, чтобы расширить круг своего влияния — к телефонам и ноутбукам, поддерживающим сервисы компании, вскоре присоединятся телевизоры. Google взаимодействует напрямую с **Sony**, **Intel** и **Logitech**: партнеры собираются создать программное обеспечение и особый интерфейс для телевизоров. Оболочка позволит пользоваться популярными сервисами Google (поисковым движком, **YouTube**), скачивать приложения и даже игры.

Программное обеспечение **Google TV** будут устанавливать напрямую в телевизоры или в дополнительные адаптеры (так называемые set-top boxes). Уже начат поиск разработчиков для платформы Google Android, что говорит о привязанности Google TV к конкретной программной среде. Если это действительно так, то оболочка будет поддерживать магазин приложений **Android Market** с тысячами готовых программ. Посмотрим, что из всего этого выйдет: не исключено, что телевизоры недалекого будущего получат дополнительный логотип на свои блестящие корпуса.

Новости одной строкой

- **NVIDIA** заявила, что в частом ребрендинге видеокарт виноваты крупные сборщики компьютеров (так называемые OEM-сборщики), которым нужно предлагать покупателям что-то новое.
- Высокопоставленный работник **Intel** уверен, что пользователям не нужна мощная графическая подсистема — сложные трехмерные игры интересуют очень ограниченную аудиторию. В чем действительно нуждается публика, так это в поддержке аппаратной обработки HD-видео и ускорении **Adobe Flash 10.1**, а ничего такого встроенные графические чипы Intel пока не умеют.
- **NEC** работает над интерактивными рекламными стендами, которые будут «рассматривать» зрителя/прохожего, анализировать его возраст и пол и выдавать только ту рекламу, которая может быть полезна именно этому человеку.

Герой прошлого века

Американцы никак не хотят отпустить бренд **Commodore** на заслуженный покой — компания **Commodore USA** собирается выпустить ремейк компьютера 1982 года в обновленном корпусе с современными комплектующими. Устройство появится на рынке этим летом. Система, безусловно, стала выглядеть более современно — у компьютера появились тачпад и привод BR-дисков. Однако располневшая клавиатура вряд ли вызовет позитивные эмоции у неофитов.

Остаются пользователи тех самых легендарных восьмибитных систем эры динозавров. Клюнут ли они на алюминиевый корпус? Их ждет большое разочарование: характеристики современного Commodore оставляют желать много лучшего. Внутри уместился не такой уж новый чипсет **Intel G31** с поддержкой **Intel Core 2 Quad** и других процессоров с частотой системной шины до 1333 МГц. Компьютер можно оснастить оперативной памятью DDR2 частотой до 800 МГц и объемом до 4 Гб, винчестером с интерфейсом SATA 2. За обработку графики в новом Commodore отвечает доисторический чип **Intel GMA 3100**. Кажется, призраков прошлого не стоит беспокоить по пустякам...

Напомним, оригинальный компьютер, **Commodore 64**, считается настоящей легендой. За время существования бренда было продано порядка 17 млн систем, что делает Commodore 64 абсолютным лидером продаж среди персональных компьютеров всех времен.

Оверклокеры — вперед!

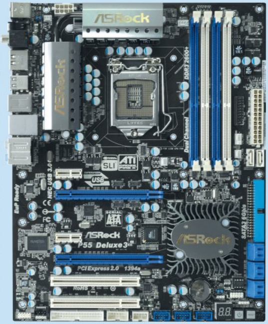
Многие покупатели желают разогнать компоненты своих компьютеров — **Intel** не могла остаться в стороне от модного тренда. Производитель готовит к выпуску четырехъядерный процессор **Core i7-875K** с разблокированным множителем (ранее для разгона процессоров Intel приходилось увеличивать системную шину, что не всегда удобно).

Новинка для материнских плат с разъемом Socket 1156 будет работать на частоте близкой к 3 ГГц, обзаведется поддержкой технологии Hyper-threading и всех остальных особенностей микроархитектуры **Nehalem**. Иными словами, перед нами копия Core i7-870, только с возможностью разгона путем изменения множителя частоты в BIOS материнской платы — множитель других процессоров Intel (за редким исключением) изменять нельзя. Интересно, что будет происходить с технологией **Turbo Boost** при разгоне процессора. Вероятнее всего, BIOS автоматически отключит ее при изменении параметров. Новинка поступит в продажу в июне по цене $560.

Железные новинки

Иван Нечесов
Дмитрий Колганов

Плата из будущего



Технические характеристики ASRock P55 Deluxe3 ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7 и Pentium G6950 под Socket 1156 ● **Чипсет:** Intel P55 ● **Оперативная память:** 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600+ до 16 Гб ● **Аудио:** 7.1, HDA (VIA VT2020) ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с ● **Слоты расширения:** 2x PCI, 2x PCIe x1, 2x PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2x PS/2, FireWire, eSATA 3, 5x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 6x SATA 2, 2x SATA 3

ASRock представила одну из первых своих материнских плат с полноценной поддержкой интерфейсов USB 3.0 и SATA Rev. 3 — **ASRock P55 Deluxe3**. Материнка работает с процессорами **Intel Core i3/i5/i7** и **Pentium G6950** в исполнении Socket 1156 и предлагает приличные возможности для расширения.

Плата базируется на чипсете **Intel P55 Express**. На первый взгляд она неотличима от плат конкурентов: два слота PCIe x16 с поддержкой **ATI CrossFireX** и **NVIDIA SLI**, по паре PCI и PCIe x1, шесть портов SATA 2 с возможностью организовать RAID-массив — в общем, привычно. Внимания заслуживает то, как ASRock организовала работу дополнительных SATA Rev. 3 и USB 3.0. Как известно, эти интерфейсы используют шины PCIe, и, чтобы их не загружать, инженеры компании поставили отдельный чип **True 333**. Он соединен напрямую с процессором, в обход южного моста, и не ворует важные для видеокарт линии PCIe.

Плата работает с оперативной памятью DDR3 с частотой 2600+ МГц (до 16 Гб). На заднюю панель, помимо двух портов USB 3.0, вынесены пять USB 2.0, FireWire, eSATA 3 с подведенным питанием, а также кнопка Clear CMOS для сброса настроек BIOS без необходимости открывать корпус. ● ***8000 руб., www.asrock.com***

Многокнопочное оружие

Технические характеристики Microsoft SideWinder X4 ● **Количество клавиш:** 86 основных + 15 дополнительных + 18 на цифровом блоке ● **Подсветка:** красная, регулируемая ● **Интерфейс:** проводной, USB 2.0

У профессиональных игроков в шутеры и MMORPG однажды наступает момент, когда скорость, с которой они управляют персонажем, начинает играть против них: клавиатура перестает распознавать комбинации клавиш, и вместо того, чтобы выполнить положенное действие, компьютер выдает противное «пи-и-и!». В этом смысле **Microsoft SideWinder X4** — спасение для любителей динамичных игр. Новинка на аппаратном уровне распознает до 26 независимых нажатий (против 3-5 у неигровых клавиатур), причем неважно, нажаты кнопки одновременно или поочередно, но очень быстро. Такая особенность позволит сделать даже самое хитроумное комбо в любой компьютерной игре.

Клавиатура подсвечивается красным цветом, чтобы можно было быстро найти нужные кнопки в темноте. Яркость регулируется — доступно три уровня; подсветка отключаемая.

Три группы по шесть программируемых кнопок позволяют задать до 18 макросов для каждого профиля, а уж профилей можно создать неограниченное количество — и для игр, и для программ. Последовательность нажатий записывается любая, от покупки нужного оружия в **Counter-Strike** до печати стандартных сообщений в ICQ. И все это — по более чем разумной цене. ● ***1800 руб., www.microsoft.ru***

Универсальный коврик

Технические характеристики Razer Vespula ● **Особенности:** две рабочие поверхности, съемная гелевая подушка для запястья ● **Размеры:** 24x30x0,4 см

Игры бывают разные: в одних нужна молниеносная реакция, в других — ювелирная точность. Если хочется быть на высоте и в тех, и в других, нужен двухсторонний коврик для мыши — например, **Razer Vespula**. Многих отпугнет четырехзначная цифра на ценнике (за такие деньги можно купить мышку, и даже не одну), но тут есть за что платить.

Черный матовый коврик будет хорошо смотреться рядом с любой игровой клавиатурой и мышкой. Ярко-зеленые ножки предотвращают скольжение по столу, а съемная гелевая подушка позволяет расслабить запястье в минуты затишья — к примеру, во время кат-сцен.

Гладкая сторона коврика рассчитана на динамичные игры, где мышка носится с сумасшедшей скоростью, а текстурированная поверхность важнее там, где нужны снайперски точные движения. Коврик подходит для любого жанра игр — от шутеров до стратегий. ● ***1100 руб., www.razerzone.ru***

Гарнитура для рейдов

Технические характеристики Creative Sound Blaster World of Warcraft Wireless Headset ● **Динамики:** 40-мм с неодимовым магнитом ● **Диапазон частот:** наушники — 20-20 000 Гц, микрофон — 100-7000 Гц ● **Полное сопротивление:** наушники — 32 Ом, микрофон — 2200 Ом ● **Уровень звукового давления (1 кГц):** 112 дБ ● **Чувствительность микрофона:** -48 дБВ/Па ● **Интерфейс:** беспроводной

Забудьте про кепки, майки, значки и прочие фанатские WoW-атрибуты: **Creative** выпустила гарнитуру **Sound Blaster World of Warcraft Wireless Headset**, которая скажет все о вашей клановой принадлежности. С внешней стороны каждого наушника предусмотрено место для установки панели с символикой — в комплекте есть гербы и Альянса, и Орды. Значки кланов подсвечиваются светодиодами: в параметрах гарнитуры можно выбрать один из 16 миллионов цветов, отрегулировать яркость или включить автоматическую смену оттенков с заданным интервалом.

Гарнитура работает по беспроводному интерфейсу и не ограничивает свободу передвижения по комнате. Впрочем, доступна и проводная версия (без слова «Wireless» в названии), она подключается к компьютеру 1,8-метровым USB-кабелем и стоит на полторы тысячи дешевле.

Особый интерес представляют настройки микрофона: комплектное ПО в реальном времени обрабатывает голос игрока так, что он становится похож на выбранного персонажа или существа WoW. Будьте готовы к появлению в голосовых чатах орков, троллей и кровавых эльфов.

В комплект поставки входит чехол для наушников и маленькая отвертка для смены панелек с символикой. Дополнительно можно приобрести педаль управления **Sound Blaster World of Warcraft Voice Tap** для быстрого включения голосовой связи — чтобы не отрывать рук от клавиатуры. ● ***6600 руб., www.ru.creative.com***

Карманный винчестер с дисплеем

Технические характеристики Western Digital My Passport Studio ● **Емкость:** 320/500/640 Гб ● **Формфактор винчестера:** 2,5 дюйма ● **Скорость вращения шпинделя:** 5400 об/мин ● **Интерфейсы:** FireWire 800, USB 2.0 ● **Размеры:** 12,4x1,9x8,3 см ● **Вес:** 180 г

Не так давно обязательным атрибутом киномана был стеллаж, под завязку забитый дисками. А теперь внушительная коллекция фильмов в хорошем качестве без проблем поместится в кармане рубашки — главное найти подходящий накопитель. Хороший вариант — **Western Digital My Passport Studio**. Портативный винчестер отличается от сотен других миниатюрным дисплеем, на который выводится заданная пользователем надпись (вдруг забудете, что хранится на диске) и информация о свободном пространстве. Сведения на экране отображаются независимо от того, подключен «паспорт» к компьютеру или нет: дисплей сделан по технологии E-ink и отражает падающий свет, как обыкновенная бумага.

В основе накопителя лежит ноутбучный винчестер со скоростью вращения шпинделя 5400 оборотов в минуту, поэтому работает он сравнительно тихо. Если 640 Гб вам много, можете остановиться на версиях объемом 500 Гб и 320 Гб — они дешевле на 600 и 1500 рублей соответственно.

В завершение отметим поддержку 256-битного шифрования для защиты конфиденциальных данных и предустановленное ПО для автоматического бэкапа при подключении к компьютеру. ● *6000 руб., www.wdc.com/ru*

Один вместо десятка

Технические характеристики Logitech Harmony 650 ● **Дисплей:** цветной ЖК ● **Количество кнопок:** 54 ● **База устройств:** 250 000 моделей ● **Источник питания:** 2 батарейки типа AA

Очередная модель знаменитой серии **Logitech Harmony** без труда заменит груду дистанционных пультов — при сравнительно компактных размерах новинка может переключаться между пятью различными устройствами. Цветной дисплей невелик, но свои задачи выполняет: работать с пультом легко и удобно.

Чтобы выжать из **Harmony 650** максимум, понадобится компьютер — коды для домашней техники загружаются из интернета. В интерактивной базе **Logitech** более 250 000 различных моделей 5000 производителей, так что свой телевизор, видеоплеер и спутниковый ресивер вы найдете наверняка. Кстати, стандартными настройками дело не ограничивается — пульт поддерживает макросы: всего на одну кнопку можно запрограммировать целую последовательность команд. ● *2400 руб., www.logitech.ru*

Смартфон для экономных

Технические характеристики Nokia C5 ● Связь: GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/2100 МГц **● Платформа:** Symbian OS 9.3 (S60 третьей редакции) **● Дисплей:** 2,2 дюйма (320x240, 16,7 млн цветов), ЖК **● Встроенная память:** 50 Мб **● Флэш-карта:** microSD (до 16 Гб) **● Камера:** 3,2 Мп, светодиодная вспышка, 4x цифровой зум **● Максимальное разрешение снимков:** 1536x2048 (фото), 640x480 (видео) **● Форматы музыки:** MP3, MIDI, WMA, AAC, eAAC, eAAC+ **● Форматы видео:** MP4, 3GPP, AVI (кодеки — H.263, H.264, MPEG-4) **● Интерфейсы:** Bluetooth 2.0, USB 2.0 **● Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор, 1050 мАч **● Время работы (разговор/ожидание):** GSM — 12 ч/630 ч; WCDMA — 4,9 ч/670 ч; воспроизведение видео — 11 ч, музыки — 34 ч **● Цвета:** белый, тепло-серый **● Размеры:** 11,2x4,6x1,2 см **● Вес:** 90 г

Ищите недорогой смартфон? Обратите внимание на **Nokia C5**. Первый аппарат C-серии отличается завидным функционалом при весьма демократичной цене.

Nokia C5 работает под управлением ОС Symbian 9.3. На рабочий стол можно вынести виджеты **Facebook**, **Flickr**, **MySpace** и еще некоторых социальных сетей — смартфон будет самостоятельно отслеживать новые сообщения, фотографии и статусы друзей. В каталоге **Nokia OVI Store** тысячи программ — от игр до бизнес-утилит (есть и бесплатные).

Несмотря на компактные размеры, у C5 сразу две камеры: одна обычная, другая — для видеозвонков. Емкость аккумулятора — 1050 мАч. При рациональном использовании смартфон продержится два-три дня без подзарядки. Хотя если постараться, то можно посадить его и за сутки: батареи хватит на воспроизведение 11 часов видео или 34 часов музыки. Покупателю придется смириться лишь с маленьким экраном и отсутствием Wi-Fi.

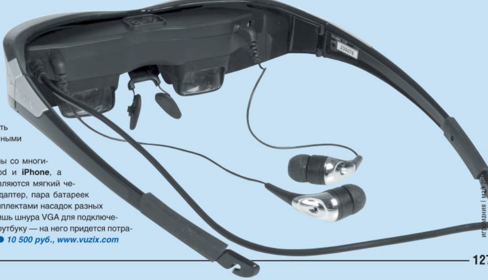
Nokia предлагает два варианта корпуса на выбор — белый и «теплый серый». В комплект поставки входит карта памяти microSD на 2 Гб, стереогарнитура и кабель для подключения к компьютеру. ● ***6000 руб., www.nokia.ru***

Кинотеатр на носу

Технические характеристики Vuzix Wrap 920 ● Дисплеи: два ЖК (640x480), 60 Гц **● Виртуальный экран:** 67 дюймов, 16 млн цветов **● Угол обзора:** 31 градус **● Форматы изображения:** PAL и NTSC **● Поддержка 3D:** есть **● Источник питания:** 2 батарейки типа AA **● Время работы без подзарядки:** 6 ч **● Размеры:** 18x19x5,5 см **● Вес:** 85 г

На **iPod touch** удобно смотреть рекламные ролики и музыкальные клипы, а вот для полнометражных фильмов экран, прямо скажем, маловат. **Vuzix** предлагает решение — видеоочки **Wrap 920**. Новинка внешне почти не отличается от обычных солнцезащитных очков, зато создает иллюзию просмотра 67-дюймового телевизора с расстояния около трех метров.

За черными линзами скрываются миниатюрные дисплеи с разрешением 640x480. Очки поддерживают просмотр стереоконтента: для левого и правого глаза формируются отдельные картинки — получается эффект 3D. Чтобы прочувствовать всю красоту объемного изображения, достаточно расслабить глаза так, как будто смотрите вдаль.



Проводной пульт позволяет регулировать яркость, контрастность и насыщенность картинки. Для людей с нарушенным зрением предусмотрена настройка фокуса в диапазоне от +2 до -5 диоптрий, в крайнем случае можно использовать Vuzix Wrap 920 с обычными очками.

Wrap 920 совместимы со многими видеоплеерами, iPod и **iPhone**, а вместе с очками поставляются мягкий чехол, композитный AV-адаптер, пара батареек и наушники с тремя комплектами насадок разных размеров. Не хватает лишь шнура VGA для подключения к компьютеру или ноутбуку — на него придется потратиться дополнительно. ● ***10 500 руб., www.vuzix.com***

Капля в море

Технические характеристики Leadtek WinFast PalmTop TV Plus ● **Корпус:** пластик ● **Поддерживаемые форматы телевидения:** NTSC (55,25-855,25 МГц), PAL (48,25-863,25 МГц) ● **Разрешение:** 720x576 ● **Формат кадра:** 4:3 ● **Форматы записи:** MPEG 1/2/4 ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Дополнительно:** пульт ДУ, FM-приемник

Интернет с успехом заменяет телевизор. Но отказать себе в удовольствии посмотреть вечерние новости, футбол или очередной заезд «Формулы-1» готовы не все. Если у вас дома стоит огромный телевизор и его не оккупируют родственники, то дальнейшее вас не интересует. А вот если единственное, до чего вы можете дотянуться, — это компьютер, тогда читайте о новом внешнем ТВ-тюнере **Leadtek WinFast PalmTop TV Plus**.

На вид это маленькая пластиковая коробочка каплевидной формы. Для того чтобы она не елозила по столу, производитель налепил две резиновых полоски внизу корпуса.

Входов/выходов по минимуму. Есть обычный антенный разъем, вход для подсоединения видеомагнитофонов или видеокамер, а также разъем mini-USB, через который и положено подключать ТВ-тюнер к компьютеру.

В основе лежит известный чип **Conexant CX25843**, а это значит, что ТВ-тюнер может работать как с обычным телевидением, так и с цифровым вещанием. Что приятно, декодирование сделали аппаратным, так что процессор компьютера не будет сильно нагружаться — только при расшифровке сигнала с USB. Все, что требуется от пользователя, — это подключить антенну, соединить ТВ-тюнер с компьютером и установить программное обеспечение. И все — Leadtek WinFast PalmTop TV Plus готов к работе. Фирменная программка **Winfast PVR2** позволяет не только смотреть прямой эфир, но также ставить его на паузу и записывать интересные передачи. Из дополнительных бонусов надо отметить комплектный пульт ДУ — на нем разместили кнопки чуть ли не для полного управления компьютером. ● ***2300 руб., www.leadtek.com***

Черный страж

Технические характеристики Antec Dark Fleet DF-85 ● **Тип корпуса:** Full Tower ● **Поддерживаемые формфакторы:** ATX, mATX, mITX ● **Материал:** сталь ● **Цвет:** черный ● **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 внешних ● **Отсеки 3,5 дюйма:** 9 внутренних, 4 внешних ● **Отсеки 2,5 дюйма:** 1 внешний, 1 внутренний ● **Слоты расширения:** 7 ● **Вентиляторы:** 3x 120-мм на передней стенке, 2x 120-мм на задней стенке, 2x 140-мм на верхней крышке ● **Панель ввода/вывода:** 3x USB 2.0, 1x USB 3.0, аудио ● **Габариты:** 59,6x21,3x50,5 см ● **Вес:** 11,3 кг

Antec делает красивые корпуса для любых областей применения: в ее арсенале есть и полностью открытый **Skeleton**, и огромные башни для серверов, и даже маленькие коробочки для HTPC. На выставке **CeBIT 2010** компания представила серию игровых корпусов **Dark Fleet**. Наиболее интересной оказалась модель **DF-85**.

Это здоровенный Full Tower с агрессивным дизайном: черный металл, фактурная лицевая панель, красная подсветка фронтальных кулеров и вентиляторов на задней панели. Больше всего впечатляет лицевая часть корпуса: на ней расположено три 120-мм вентилятора, забранных пылезащитной сеткой. Каждый из кулеров покоится на собственной дверце, которая открывает доступ к жестким дискам для горячей замены. Выше расположены три отсека для 5,25-дюймовых устройств. Но самое интересное — верхняя передняя грань: на крыше есть отдельный отсек для 2,5-дюймового жесткого диска с возможностью горячей замены. Сюда отлично встанет какой-нибудь SSD для операционной системы.

Внутри все тоже по высшему разряду. В корпусе легко собирается самая мощная система: его длины вполне хватит даже для такого монстра, как **AMD Radeon HD 5970**. Чтобы разделить горячие воздушные потоки, блок питания Antec предлагает располагать снизу. Завершают картину пара 120-мм вентиляторов на задней стенке и еще два 140-мм кулера на верхней крышке. ● ***9900 руб., www.antec-russia.ru***

Медиакрепыш

Технические характеристики RoverPC S8 ● **Формфактор:** моноблок ● **Операционная система:** Windows Mobile 6.5 Professional ● **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.0 ● **Процессор:** Marvell PXA300, 624 МГц ● **Дисплей:** 2,8 дюйма (320x240), сенсорный, ЖК, 65 000 цветов ● **Встроенная память:** 384 Мб (128 Мб ОЗУ + 256 Мб ПЗУ) ● **Флэш-карта:** microSD ● **Камера:** 2 Мп, фиксированный фокус ● **GPS-чип:** GPS (поддерживает Assisted GPS) ● **Питание:** литиево-ионный аккумулятор, 1100 мАч ● **Время работы без подзарядки:** разговор — 4 ч, ожидание — 150 ч ● **Размеры:** 10,2x5,4x1,5 см ● **Вес:** 105 г

Универсальный телефон, КПК, коммуникатор, навигатор и медиагаджет — новая трубка **RoverPC** без труда справится с каждой из этих ролей. Корпус увесист и прочен, сборка качественная, без люфтов. Экран кому-то покажется зернистым, но 320x240 для диагонали 2,8 дюйма — нормально. Зачем мельчить? Недостаток разрешения ощущается лишь при просмотре фотографий и работе с картами.

Штатный аккумулятор **RoverPC S8** обеспечивает до шести дней работы в режиме ожидания. Для связи с внешним миром предусмотрены модули Wi-Fi 802.11b/g и Bluetooth 2.0. Нарекания вызывает только 2-мегапиксельная камера без вспышки: фиксированный фокус нередко превращает друзей в мутных призраков.

Операционная система **Windows Mobile 6.5 Professional** хороша для работы с почтой, редактирования документов и общения в Сети. Недружелюбный интерфейс ОС спрятан под оболочкой SPB — особой красоты и легкости нет, зато все необходимые данные организованы удобно: записная книжка, журнал звонков и календарь всегда под рукой.

К новинке прилагается навигационное программное обеспечение «**Автоспутник**» с возможностью бесплатного обновления. Кроме того, покупатель получает годовой безлимитный доступ к музыкальному магазину **Fidel.ru** и пакет программ **SPB Software**: оболочку **SPB Mobile Shell**, набор многопользовательских игр **SPB Online Games**, виртуальную клавиатуру **SPB Keyboard** и приложение для просмотра телепередач — **SPB TV**. В бесплатной версии SPB TV доступно пять телеканалов, в расширенной — около сотни (стоимость активации лицензии — 225 рублей, абонентской платы нет). ● *9590 руб., www.roverpc.ru*

Второе дыхание

Технические характеристики KINGMAX iPhone Power Case ● **Тип:** литиево-полимерный аккумулятор ● **Емкость:** 1500 мАч ● **Время работы:** режим ожидания — до 270 ч ● **Поддерживаемые устройства:** Apple iPhone 3G/3GS ● **Размеры:** 12,5x6,6x2,3 см ● **Вес:** 70 г

Все хотят, чтобы телефон работал без подзарядки как можно дольше — на тот случай, если вдруг придется отправиться в путешествие в африканские пустыни или оказаться в старом вагоне поезда Москва — Владивосток. Владельцам **iPhone 3G/3GS** повезло: дополнительный аккумулятор **KINGMAX iPhone Power Case** удвоит время автономной работы их аппарата. Емкость батареи — 1500 мАч. Заряда должно хватить на пару фильмов, десяток музыкальных альбомов или несколько часов общения в интернете. Светодиодный индикатор своевременно уведомит о необходимости подзарядки.

Основная функция iPhone Power Case — питать телефон, но он служит еще и защитным чехлом. На выбор доступно два цвета: черный и розовый. Со временем KINGMAX выпустит аналогичные аккумуляторы для смартфонов **BlackBerry**, **HTC**, **Samsung** и **Nokia**. ● *2100 руб., www.kingmax.com*

USB-тигр

Технические характеристики Bone Tiger ● **Объем:** 4 Гб ● **Материал корпуса:** моющийся силикон ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Размеры:** 4,9x3,6x1,8 см ● **Вес:** 12 г

Мечтаете подарить подружке ключи от «Порше», но денег хватает только на карманную флэшку? Тогда уж подберите оригинальную модель — миниатюрные панды, пингвины, слоны и дельфины серии **Bone** точно порадуют любимую и, возможно, пробьют дорогу к ее сердцу.

Не так давно линейка пополнилась моделью **Bone Tiger**. Забавный светло-оранжевый USB-тигр на 4 Гб выполнен из пыленепроницаемого и полностью биоразлагаемого силикона. Кроме того, корпус-чехол можно снимать, мыть под краном и купать в ручье. Приятный бонус — пожизненная гарантия. ● *850 руб., www.fruitshop.com.tw*

Выставка достижений цифрового хозяйства

Самые интересные технологии и железо ганноверской выставки CeBIT 2010

И создал Dell Adamo

Dell наконец представила вживую самый тонкий ноутбук в истории компьютеростроения — **Adamo XPS**. Новинка действительно имеет толщину меньше сантиметра — всего 9,99 мм. Предыдущий фаворит **MacBook Air** (0,4-1,94 см) и некоторые модели **Sony VAIO** (1,39 см) в сравнении с ним выглядят пивными толстяками.

Начинка почти не пострадала — в арсенале 13,4-дюймовый дисплей с HD-разрешением 1366x768 и белой светодиодной подсветкой, процессор Intel Core 2 Duo 1,4 ГГц, 4 Гб оперативной памяти DDR3. Запись ведется на 128 Гб SSD — твердотельный накопитель, безусловно, был единственно правильным выбором, ведь Adamo предъявляет повышенные требования к охлаждению, габаритам и шумности жесткого диска (ноутбук не случайно так странно открывается — это чтобы воздух циркулировал). Клавиатура просто великолепна: клик четко фиксируется, хорошо чувствуется рельеф.

Стоит также отметить беспроводные интерфейсы Wi-Fi 802.11a/g/n, Bluetooth 2.1 и аккумулятор на два с половиной часа автономной работы (в будущем Dell выпустит более емкую версию на 5,3 часа). Габариты составляют 34x27,4x0,99 см, вес — 1,44 кг; тут Adamo проигрывает MacBook Air — «яблочный» ноутбук весит 1,36 кг. Минимальная цена Adamo XPS на рынке США — $1800.

Цифровые наркотики

На CeBIT 2010 **ASUS** представила свои первые электронные книги. Начнем с модели **ASUS DR-900** — это элегантное E-ink-устройство с экраном 9 дюймов (1024x768), Wi-Fi, опциональной поддержкой 3G и памятью 4 Гб. Из-за большого дисплея книгу не назовешь компактной, однако экран ASUS DR-900 совершенно не прожорлив: заряда хватает, чтобы перевернуть до 10 000 страниц. DR-900 поддерживает пальцевой ввод и, что важнее, имеет оптимизированный под сенсорное управление интерфейс — пока немногие читалки с тачскрином могут этим похвастаться. Также новинка умеет воспроизводить MP3-файлы и понимает форматы .pdf, .txt и .epub.

DR-900 не единственная читалка ASUS. Известно, что в разработке находится еще как минимум одна электронная книга — **DR-570**. Этот ридер благословлен шестидюймовым цветным OLED-дисплеем с рекордной для электронной книги скоростью обновления — 0,03 секунды (E-ink последнего поколения обновляется за 0,8 с). Кроме того, планируется, что DR-570 будет работать до 122 часов от одной зарядки — и так как ASUS только выходит на рынок электронных книг, то есть основания надеяться, что DR-570 будет стоить чуть меньше, чем целое состояние.

Толстой был цветным!

Еще одна заметная книжная новинка была представлена компанией **1Cross Tech**. Зная, что электронная бумага имеет низкую скорость обновления и сложности с тач-управлением, 1Cross Tech оснастила устройство дополнительным сенсорным ЖК-экраном и компактной универсальной клавиатурой.

Книга под названием **MID hybrid** выглядит как... книга. Точнее даже — как обложка книги. Вы открываете ее — и видите на левой стороне шестидюймовый дисплей, выполненный по технологии E-ink, а на правой — семидюймовый сенсорный ЖК-экран, разделенный на две части: «монитор» и «клавиатуру». Перетаскивать информацию с одного дисплея на другой можно легким движением руки. Если, например, вам нравится листать электронную книгу пальцем, а не кнопками, то можете вывести на ЖК-дисплей уменьшенное изображение страницы и время от времени водить по нему рукой — текст на E-ink-экране будет двигаться в нужном направлении. Кроме того, MID hybrid работает как мини-компьютер: на нем можно просматривать видео, читать почту, документы, изучать сайты и т.д. Устройство использует операционную систему **Android OS 1.6**, работает на процессоре **Marvell**, имеет веб-камеру и поддерживает Bluetooth, GPS, Wi-Fi и 3G.

Иными словами, вот что получается, когда родители гуглофона уезжают на дачу и он зовет в гости электронную книжку.

3D — Dorogo Dorogo Dorogo!

Что может быть лучше, чем новенький широкоформатный 3D-дисплей? Только три широкоформатных 3D-дисплея! Технология **NVIDIA 3D Vision Surround**, продемонстрированная в рамках выставки, позволяет выводить одну трехмерную картинку разрешением до 5760x1080 сразу на три монитора.

Для работы с NVIDIA 3D Vision Surround нужен компьютер с двумя видеокартами **NVIDIA** в SLI-режиме, специальные очки NVIDIA 3D Vision и три монитора с поддержкой разрешения Full HD и развертки частотой 120 Гц. Дополнительных программ не требуется: драйвер NVIDIA выпуска 256 автоматически конвертирует игры в 3D. На выставочном демостенде стояли две видеокарты GeForce GTX 280, но вообще технология может работать на паре GeForce GTX 480, 470, 285, 280, 275, 260 или на одной GeForce GTX 295.

Как видно на фото, дополнительный объем и естественность изображению придает сферическое расположение мониторов. Цена системы на выставке названа не была, однако ожидать демпинга и антикризисных скидок не стоит.

Планшет берите, денег не надо

Вирус, заставляющий компании разрабатывать компактные планшетные устройства, уверенно набирает силу, и выход **iPad** только увеличивает количество заболевших. Несмотря на то, что кличка «убийца iPad» звучит почти так же унизительно и безнадежно, как «убийца World of Warcraft», среди киллеров-кандидатов попадаются интересные образцы.

Так, компания **Hivision** привезла на выставку MID (Mobile Internet Device — мобильное интернет-устройство) под названием **SpeedPad PWS700HA**, рекомендованная розничная цена которого ниже $100. Характеристики планшета вполне приличные: процессор Samsung 6410 частотой 800 МГц, 256 Мб оперативной памяти DDR2, семидюймовый сенсорный дисплей (800x480), модули Wi-Fi, Bluetooth, GPS, 3G и аккумулятор емкостью 4200 мАч (до 6 часов работы). На стенде Hivision демонстрировался образец с операционной системой Android 1.6, однако на серийные устройства будет устанавливаться ОС версии 2.1.

Автотаблетка

Тонкое, сенсорное и жутко модное? Мы придумали это первыми! Так утверждает компания **Mio**, имея в виду свои топовые автонавигаторы. И пускай они были толстыми, с минимумом задействованных функций ОС и модными только среди потерянных автолюбителей — пустяки! Если пользователь жаждет, то ради него можно сплющить, накачать полезными приложениями и прикрепить симпатичный интерфейс. Именно таков навигатор **Mio Moov V780** — один из многих новорожденных мобильных интернет-устройств, работающих на Windows CE 6.0.

Автотаблетка собрана на системе-на-чипе **NVIDIA Tegra** (600 МГц), которая выводит данные на семидюймовый сенсорный ЖК-дисплей разрешением 800x480. Устройство имеет выход HDMI и может воспроизводить цифровое телевидение, работает с сетью Wi-Fi и, в качестве опции, 3,5G и WiMAX, укомплектовано навигационными программами Mio с предустановленными картами. Отдают по цене компьютера — за 16 000-24 000 рублей.

Ноутбук от MSI нашел точку GT у геймера

Как любой утенок мечтает стать лебедем, так и любой геймер мечтает обзавестись игровым ноутбуком — это ведь модно, и, по слухам, владельцев такой техники очень любят девушки. Готовы спорить, что по части впечатления девушек с красавцем **MSI GT660** может поспорить разве что Porsche 911 Carrera Cabriolet.

MSI GT660 — свежее решение на платформе **Intel Arrandale**. Дизайн ноутбука подходит под определение элегантного минимализма: цвета оформления — красный и черный, что должно символизировать огонь, азарт и успех. Залогом игровой удачи послужит зубодробительная начинка: четырехъядерный процессор **Core i7-720QM**, видеокарта **NVIDIA GeForce GTX 285M** с 1 Гб памяти GDDR3 и оперативная память максимальным объемом до 12 Гб. Как и корпус Porsche 911, крышка MSI GT660 защищена фирменной глянцевой пленкой, предохраняющей ноутбук от царапин.

Ученые выяснили, зачем нам голова

Управлять компьютером можно руками, ногами, носом, а с недавних пор еще и головой. И речь не идет о новой сверхсекретной технике, позволяющей набивать текст точечными ударами лбом по клавиатуре. Есть другой путь — его на выставке показала компания **Guger Technologies**. Ее система **intendiX Brain-Computer Interface** (iBCI) позволяет улавливать мозговые импульсы, возникающие во время мыслительного процесса, и преобразовывать их в команды для обычного ПК. iBCI умеет распознавать команды копирования и вставки и поддерживает управление внешними устройствами, такими как принтер или сканер. Разработчики утверждают, что «печатать» с помощью iBCI можно со скоростью 5-10 символов в минуту. Это примерно в 20 раз медленнее, чем обычно, но целевую аудиторию iBCI и это устроит: intendiX разрабатывается для людей с ограниченной подвижностью. К счастью, нас iBCI интересует лишь как занятный прототип — тем более что стоимость системы составляет $12 250, пусть и с возможностью аренды.

Как и все подобные устройства, iBCI выглядит как резиновая шапочка для ЭКГ — со множеством сенсоров-электродов. К ней прилагается портативный блок распознавания и ноутбук с установленной программой intendiX.

Похожую разработку на CeBIT 2010 продемонстрировала также организация **Berlin Brain-Computer Interface group**. Ее мыслешапка позволяла управлять механическим пинболом, что называется, без рук. Демонстрация проходила публично и, если не считать того, что подопытные совсем не умели играть, выглядела весьма многообещающе (посмотреть видео можно здесь: ***GadgetBlips.DailyRadar.com/video/bbci-pinball-cebit-2010***).

Демонстрация в штанах

Если вы мыслите слайдами и составляете сердечные письма с помощью PowerPoint, **Sapphire Mini-Projector 101**, безусловно, вам подойдет. Это ультрапортативный проектор, который весит всего 103 грамма и по размерам сравним с толстеньким смартфоном (11,6x5x1,8 см). Весьма неожиданное добавление в линейке Sapphire, мини-проектор способен демонстрировать картинку диагональю до 1,65 метра разрешением до 640x480. Яркость светодиодной подсветки, конечно, не сравнится с яркостью больших проекторов (14 люмен против 2000-3000), да и контрастность у Mini-Projector 101 ниже в десять раз (200:1 против 2000:1), зато ресурс работы LED-ламп в четыре раза больше, чем у ламп взрослых проекторов, — до 20 000 часов. Проектор-наладонник стоит 9600 рублей — ощутимо, но это минимум в три раза дешевле, чем стационарные модели.

Чрезвычайно привлекает возможность использовать мини-проектор в паре с другим компактным гаджетом — смартфоном, **iPhone**, цифровой камерой или PSP. Mini-Projector 101 можно взять с собой в школу, в офис или на природу — и везде играть или смотреть кино на действительно большом экране, как если бы вы никогда не покидали уютной квартиры. Встроенный литиево-ионный аккумулятор емкостью 1200 мАч гарантирует до 140 минут автономной работы. Единственное, чего мы не рекомендуем, — это транслировать в лесной чаще документальные фильмы BBC. Говорят, медведи от них сатанеют.

Acer не против Хищника

Acer Predator G7750 («Хищник») — роскошный и стильный настольный компьютер, напоминающий запчасть, отвалившуюся от какого-нибудь автобота из «Трансформеров». Внутри «запчасти» пыхтит **Intel Core i7-960 Extreme Edition** 3,2 ГГц с системой жидкостного охлаждения, стоят две видеокарты GeForce GTX 260, 6 Гб оперативной памяти DDR3-1333 МГц и SATA-диск емкостью 1 Тб. Кроме того, компьютер оснащен приводом Blu-ray, звуковой картой Creative Sound Blaster X-Fi Titanium с поддержкой EAX 5.0.

Естественно, в пару «Хищнику» напрашивается монитор, такой же агрессивный — **Acer G24oid Predator**, выпущенный несколько раньше. Однако если монитор стоит вполне приемлемых для 24-дюймового экрана денег (около $500), то цена даже базовой модели компьютера кусается — $3150.

На вулкане

Все геймеры рано или поздно попадают в рай. Производители компьютерной техники об этом, без сомнения, знают. Кроме того, известно, что в раю имеют место белые облачка, небесная синева и румяные ангелочки... В свете перечисленного не совсем понятно, отчего у железных дизайнеров так популярна тема огня, красные и черные цвета, а также острые углы и демонически мигающие индикаторы.

Как бы то ни было, на CeBIT 2010 компания **Enermax** представила две новые модели корпусов серии **Volcanus**. Две башни формфактора Middle Tower выполнены в тех самых красных и черных цветах, переднюю панель лижут языки пламени. «Вулканы» охлаждаются фирменными 140-мм вентиляторами из серии **Apollish Vegas** со светодиодной подсветкой. Кулеры не только гоняют воздух, но еще и умеют устраивать дискотеку: на каждом вентиляторе закреплено несколько светодиодов, которые можно заставить светиться в том или ином режиме. Всего же в корпусе Volcanus смонтировано пять кулеров — два на боковой крышке и по одному на задней, передней и верхней панелях. Дополнительно в языках пламени можно обнаружить два порта USB 2.0, порт eSATA, аудиоразъемы и переключатель световых эффектов. Размеры корпуса Enermax Volcanus — 48x20x44,3 см. Надеемся, что по истечении гарантийного срока эти «Вулканы» не извергаются.

Помаши «маме» ручкой

Материнская плата **IC890GXM-A** на новейшем чипсете **AMD 890GX**, представленная тайваньской компанией **Elitegroup Computer Systems**, вряд ли удивит потенциальных покупателей «Хищника» или «Вулканов», но может стать отличной основой для домашнего кинотеатра. IC890GXM-A предназначена для процессоров AMD с разъемом Socket AM3 и полностью совместима с шестиядерными **AMD Phenom II** — впрочем, в HTPC они вряд ли понадобятся. Куда важнее, что плата оборудована очень простой и недорогой системой пассивного охлаждения — на ней стоят два радиатора типичной конструкции, — это позволяет рассчитывать, что плата будет стоить разумных денег.

Обратить внимание на новинку стоит еще и потому, что она поддерживает технологию **ECS eJIFFY**. Это встроенная оболочка на базе Linux, которая содержит браузер, почтовый клиент, просмотрщик графических изображений и т.д. Все это великолепие загружается менее чем за восемь секунд и способно заменить в некоторых случаях основную ОС, когда она, к примеру, в очередной раз рухнула или поймала вирус.

В плату интегрирована **ATI Radeon HD 4290** (128 Мб DDR3-1333), имеются неплохие возможности для расширения — на материнке есть четыре слота с поддержкой памяти DDR3-1066/1333/1600 МГц до 32 Гб и пять слотов PCI Express (2x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 2x PCI).

Процессор застрял во льдах

Глобальное потепление откладывается, что очевидно уже не только жителям средней полосы, но и европейцам — в марте, во время проведения выставки, в Ганновере было определенно холодно (в далеком 2003 году, когда автор статьи впервые посетил выставку, он выглядел довольно глупо в своей ушанке, стоя на лыжах среди девиц, одетых в майки и короткие юбки). Но компанию **Cooler Master** о грядущем ледниковом периоде не предупредили, поэтому она продолжила выпускать суперкулеры, нагоняющие дрожь даже на самые горячие центральные процессоры.

Название их нового процессорного суперкулера, **V6 GT**, как бы отсылает нас в мир двигателей внутреннего сгорания, где проблема охлаждения стоит так же остро («V6 GT» можно интерпретировать как «шестицилиндровый форсированный двигатель»). Он предназначен для монтажа на процессоры Intel LGA/7751156/1366 и AMD AM2/AM2+/AM3 с теплоотдачей до 200 Вт. Основа — медь с никелированным покрытием, отвод тепла осуществляется по шести медным трубкам, а радиатор охлаждается с помощью двух оригинальных 120-мм вентиляторов. Скорость вращения вертушек варьируется от 600 до 2200 оборотов в минуту, шумят они в пределах разумного —13-30 дБА. Сверху на кулере находится крупный логотип Cooler Master — это кнопка, ею можно переключать цвета светодиодной подсветки в радиаторном блоке. Любителям всего холодненького придется отдать за Cooler Master V6 GT около 2500 рублей.

Экипированный тремя гигантскими 230-мм вентиляторами, облачённый в патентованные Cooler Master отлично продуваемые панели, корпус HAF 932* просто сдует как пёрышко любое препятствие на пути к производительности. Суровый стальной корпус с потрясающей вентиляцией надёжно защитит самые крутые компоненты вашего компьютера и отлично охладит их для наивысшей производительности. Это означает, что ваш супер-геймерский компьютер теперь готов к самым горячим схваткам! А вы?

*HAF – High Air Flow

Москва:
ПИРИТ (495) 785-55-54
GSM COMPUTERS (495) 926-91-88
Компьютерный центр Форум (495) 775-77-59
НИКС (495) 974-33-33
НТ Компьютер (495) 363-93-93
Федеральная торговая сеть САНРАЙЗ (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
Сеть магазинов СтартМастер (495) 785-85-55
Федеральная сеть компьютерных центров POLARIS (495) 755-55-57
Ф-Центр (495) 925-6447
Щедрин (495) 784-72-34
Юлмарт (495) 229-99-90
Flash Computers (495) 228-09-06
FORMOZA (495) 234-21-64
Xmemory (495) 980-22-98
Xpert (495) 980-45-18

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК компьютерс (812) 327-34-10
Юлмарт (812) 334-99-39
Белгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (4722)33-30-30

Великий Новгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (8162) 33-89-89

Воронеж:
Компьютер-Центр КЕЙ (4732) 355-255
PET (4732) 77-93-39
Екатеринбург:
НТ Компьютер (343) 379-31-68
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3
Курск:
Компьютерный Мир (4712) 390-343
Липецк:
Сеть компьютерных магазинов РЕГАРД (4742) 220-555
Мурманск:
Техноцентр-Система (8152) 400-400
Нижний Новгород:
Санрайз ПРО (831) 22-031-22
Новосибирск:
НТ Компьютер (383) 344-99-04
Техносити (383) 2-125-333
Петрозаводск:
Компьютер-Центр КЕЙ (8142)792-888
Псков:
Компьютерный Мир (8112) 122-221
Ростов-на-Дону:
НТ Компьютер (863) 295-30-20
Рязань:
Компьютерный Мир (4912) 24-94-77

Смоленск:
Компьютерный Мир (4812) 355-992
Тула:
Компьютерный Мир (4872) 361-753

Череповец:
Компьютер-Центр КЕЙ (8202) 32-30-72
Компьютерный Мир (8202) 281-106
Интернет-магазины:
Oxladi.ru
www.fcshop.ru

Украина.
Рома +380 (61) 224-02-64
K-Trade +380 (44) 568-50-05

Беларусь.
Минс + 375 (17) 385-25-48
NewS Computers +375 (17) 285-10-69
Интернет-магазины:
www.PCmount.com
www.TNTmarket.com

Молдова.
Accent Electronic +373 (22) 23-45-69
Maxcom +373 (22) 26-01-61

Казахстан.
ADVERCOM +7 (727) 245-53-88
BERSAR +7 (727) 268-22-44

www.coolermaster.com

Клавиатурный вопрос

Самые необычные клавиатуры на свете

Павел Шубский

История клавиатуры началась в 1870-х годах, когда американец Кристофер Латам Шолз разработал для пишущей машинки раскладку QWERTY. Вскоре QWERTY стала индустриальным стандартом. За время ее царствования изменилось буквально все — техника, образ жизни, нравы. Исчезла даже сама пишущая машинка, но только не оригинальная раскладка конца XIX века. За 140 лет QWERTY лишь дополнили блоком цифровых клавиш и рядом функциональных F-кнопок. Сложно поверить, чтобы в нашем мире что-то могло существовать так долго! К очередному дню рождения QWERTY мы сделали подборку самых необычных клавиатур — перед вами наручные клавиатуры и клавиатуры без клавиш, клавиатуры-компьютеры и клавиатуры-дисплеи, множество игровых и эргономичных клавиатур и даже такие сумасшедшие экземпляры, как клавиатура-проектор или клавиатуроштаны.

Brand Keyboard

Итальянский дизайнер Игнасио Пилотто придумал идеальную рекламную площадку, расположив названия различных всемирно известных брендов прямо на кнопках клавиатуры. Так родилась **Brand Keyboard**, клавиатура с классической QWERTY-раскладкой, однако вместо скучных букв на ее клавишах размещены картинки.

Пилотто предлагает различным компаниям выкупать рекламные «площади» — клавиши с соответствующими буквами. К примеру, вместо «M» можно разместить логотип «Макдональдса», «C» превратить в Coca-Cola, «X» отдать Xerox, «A» — Apple и так далее. В русской версии можно поставить логотип «Игромании» на кнопку с буквой «И». Представляете, насколько сильным будет воздействие на мозг? Вы печатаете, а названия брендов откладываются в подсознании — вот она, долгожданная реклама нового поколения.

ASUS Eee Keyboard

Устройство **ASUS Eee Keyboard** — не совсем клавиатура. Точнее, совсем не клавиатура, но в формфакторе клавиатуры: это полноценный килограммовый компьютер в утолщенном алюминиевом корпусе. Система использует экономичный процессор **Intel Atom N270** на частоте 1,6 ГГц, 1 Гб оперативной памяти DDR2 и SSD-хранилище емкостью до 32 Гб. Также здесь есть контроллеры Bluetooth и Wi-Fi, три порта USB 2.0 и, конечно, пятидюймовый емкостный сенсорный дисплей с разрешением 800x480. Вывод видеосигнала осуществляется через разъемы VGA или HDMI. Ожидать многого от такой системы не стоит: она справится лишь с базовыми функциями вроде просмотра интернет-страниц, но за идею — пять с плюсом.

Wolfking Warrior Xxtreme

Сомневаемся, что клавиатура **Wolfking Warrior Xxtreme** привлечет внимание тех, кто много печатает, — устройство разрабатывалось исключительно для любителей игр. Блоки кнопок здесь разделены на две части, сгруппированы в форме круга и оснащены подсветкой — для людей с вечно красными глазами. Левая окружность вмещает блок клавиш WASD и наиболее употребительные «игровые» буквы вроде R (перезарядка) или E (активация, использование). На оставшиеся кнопки можно повесить совершенно любые действия, будь то покупка оружия или включение фар автомобиля. На первый взгляд кажется, что игровая раскладка левой окружности довольно хорошо продумана и пользоваться кнопками в играх будет удобно. С правым блоком дела обстоят куда хуже. Вторая окружность предназначена для ввода букв (вдруг понадобится написать что-то в чате?), но QWERTY-раскладка тут претерпела значительные изменения. От нее остался только верхний ряд — и то неполный. Все остальные буквы раскиданы в беспорядке, при этом некоторые дублируют клавиши с левого блока. Думается, переучиваться печатать на Wolfking Warrior Xxtreme станут немногие; для всех остальных есть классические клавиатуры.

Luxeed Dynamic Pixel LED Keyboard

Любители всего светящегося по достоинству оценят клавиатуру **Luxeed Dynamic Pixel LED Keyboard** — дитя неизвестного корейского дизайнера переливается всеми цветами радуги и дарит хорошее настроение даже самым отъявленным занудам. Разработчики установили под каждой кнопкой множество разноцветных светодиодов, которые играют синим, красным, золотистым, изумрудным, голубым, оранжевым светом, заставляя устройство сиять, как бриллиант на свету (словами этого не опишешь — лучше наберите название клавиатуры на **YouTube**, там множество роликов).

В общей сложности в Luxeed Dynamic Pixel LED задействовано 430 светодиодов — не индивидуальный экран для каждой клавиши, как в **Optimus Maximus**, конечно, но и стоит существенно меньше — $200 против $2400. Драйверов клавиатура не требует, выбирать цвета и порядок подсветки клавиш можно самостоятельно. Надо полагать, Luxeed Dynamic Pixel LED подойдет тем, кто часто работает вечером. Правда, советуем не перебарщивать — глаза в таких условиях долго не протянут.

В остальном перед нами вполне обычная клавиатура с QWERTY-раскладкой, только без цифрового блока (он продается отдельно), зато с рядом дополнительных кнопок для быстрого доступа к часто используемым приложениям.

iKey AK-39

Все мы видели фантастические фильмы, где главные герои используют компьютеры в форме наручных браслетов: такое устройство надевается на запястье и обеспечивает быстрый доступ к желаемым функциям. Фильмы фильмами — в реальной жизни стильных наручных компьютеров пока не существует, зато клавиатуры — запросто. У компании **iKey** есть наручная клавиатура **AK-39**, предназначенная для использования в полевых условиях. Устройство с базовой QWERTY-раскладкой и чувствительным к давлению джойстиком прочно закрепляется на запястье, подходит для правшей и левшей, оснащено настраиваемой зеленой подсветкой, различимой даже в приборе ночного видения... и продается напрямую военным.

iKey AK-39 полностью соответствует требованиям стандарта MIL-461 — работает при сильных электромагнитных помехах, может использоваться на военных самолетах со всеми их радарами и мощнейшими радиопередатчиками. Сколько стоит iKey AK-39, неизвестно, да и какая разница — ведь мы, гражданские, такую клавиатуру все равно не увидим.

Maltron 3D Ergonomic Keyboard

Пусть вас не смущает ужасный внешний вид — нам тоже кажется, что эту клавиатуру собирали в дедушкином гараже. Тем не менее **Maltron 3D Ergonomic Keyboard** давно производится серийно — устройство было придумано в незапамятные времена, когда компьютеры еще собирали в горизонтальных корпусах. С 1977 года компания Maltron выпускает обычные эргономичные клавиатуры, эргономичные клавиатуры для печати только левой или только правой рукой, для печати одним пальцем и т.п.

Кнопки на 3D Ergonomic Keyboard установлены с учетом комфортного положения рук и разной длины пальцев — уменьшает напряжение во время работы. Блоки с клавишами наклонены под различными углами, раскладка разделена на несколько частей для большего удобства. Судя по всему, адептам Maltron 3D Ergonomic Keyboard придется долго переучиваться — слишком уж непривычно разнесены буквы. Зато такое устройство советуют писателям, журналистам, наборщикам и всем, кто страдает синдромом запястного канала (подробнее о нем читайте на врезке «Туннели и синдромы»).

No-Key Keyboard

В 2008 году японский дизайнер Конг Фанвен решил избавить клавиатуру от... кнопок — так появилась бесклавишная **No-Key Keyboard**. Основная «печатная» часть устройства сделана из прозрачного стекла, на которое нанесены буквы. За отслеживание нажатий отвечает камера в верхней части клавиатуры. Она засекает прикосновение к какой-либо «кнопке», обрабатывает полученные данные и посылает соответствующий сигнал компьютеру.

Работать за такой клавиатурой можно совершенно бесшумно, но едва ли вы найдете No-Key Keyboard удобной — она точно страдает болезнями всех сенсорных устройств ввода, печатать вслепую на ней невозможно из-за отсутствия физических кнопок (велика вероятность промахов), а долбежка по ровной твердой поверхности негативно скажется на суставах рук.

FrogPad

Компания **FrogPad** разработала устройство ввода нового поколения для мобильных профессионалов, учителей, ведущих и всех тех, кому полноразмерная «клавишная доска» мешает свободно перемещаться.

Компактная панель вмещает все необходимые клавиатурные кнопки, однако без жертв не обошлось. Чтобы уменьшить размер устройства, разработчикам пришлось скомбинировать максимум различных функций на минимуме пространства. Так, каждая из пятнадцати основных клавиш FrogPad позволяет напечатать шесть-семь разных символов. Представляете, насколько хорошо при этом нужно знать саму раскладку? Иначе партнеры по бизнесу убегут, так и не дождавшись продолжения презентации.

Разработчики заявляют, что при определенной сноровке FrogPad позволяет печатать до сорока слов в минуту — почти как на нормальной клавиатуре. Чтобы научиться этой магии, нужно потратить всего десять часов жизни. Верите? Ну, разве что у мозга есть какие-то скрытые способности...

Bluetooth Laser Virtual Keyboard

Светлое будущее никак не наступит — машины все еще не летают, телефоны не встраивают в мозг, по улицам не бегают воинственные киборги. Все, что остается ярым поклонникам киберпанка, — это купить клавиатуру **Bluetooth Laser Virtual Keyboard**, попавшую к нам прямиком из будущего. У этой клавиатуры нет не просто привычных клавиш, но даже привычной оболочки: полноценная QWERTY-раскладка проецируется на любую поверхность. Маленькая черная коробочка-проектор соединяется с любым портативным устройством через интерфейс Bluetooth (встроенного аккумулятора хватает на 120 минут беспрерывного набора). Только представьте изумленные взгляды окружающих, когда вы достанете Bluetooth Laser Virtual Keyboard и начнете печатать — на столе, на стене, на подоконнике, на книге!

За определение нажатий отвечает все та же коробочка-проектор. Более того, при нажатии на «клавишу» Laser Virtual Keyboard даже издает характерный щелчок — спасибо встроенным динамикам. Правда, использовать устройство в качестве полноценной замены аппаратной клавиатуре по-прежнему не получится — мы уже рассказывали о болезнях сенсоров в главке про No-Key Keyboard.

Grippity

Компания **Grippity** появилась в 2008 году и объединила людей, страдающих страстным желанием переработать классическую клавиатуру. Сотрудников Grippity не устраивает, что «клавишная доска» почти не менялась с конца XIX века, поэтому они придумали устройство **Grippity1.0**, которое навязывает экстраординарный способ работы. Печатать на Grippity1.0 нужно снизу, при этом буквы нанесены на клавиатуру сверху, а пользователь видит свои пальцы в отверстиях между рядами клавиш — это помогает лучше ориентироваться в пространстве. «Обратная» клавиатура предназначена для управления медиацентром: помимо буквенного блока, на небольшом устройстве расположен джойстик для перемещения курсора мыши и мультимедийные кнопки.

По словам разработчиков, печать вверх тормашками уменьшает нагрузку на кисти и пальцы — снижается риск микротравм, руки не так устают. Есть даже специальная клавиатура **Grippity2.01** для консолей — она выполнена в форме геймпада, между рукоятками которого размещены клавиши с буквами.

С такими устройствами синдром запястного канала обойдет ваш дом стороной, да только печатать на Grippity далеко не так удобно, как хотелось бы: даже создатели не могут похвастаться высокой скоростью набора. И зачем нам такие революции?

Клавиатуроштаны

Надоела привычная серая жизнь? Хотите, чтобы люди показывали на вас пальцем? Тогда штаны-клавиатура созданы именно для вас. Что еще более приятно, тратить тысячи на заказ оригинального устройства вовсе не обязательно — достаточно купить резиновую клавиатуру на ближайшем китайском базаре, разрезать ее на две части и вшить в любимые джинсы. Опыт находчивого исследователя с форумов ***Hackaday.com*** показывает, что работать при этом будет только левая половинка, но чего не сделаешь ради моды! Тем более что для большинства игр доста-

точно и левой части клавиатуры — к счастью, клавиши WASD находятся именно там.

Противники ручной работы могут заказать аналогичные, но произведенные фабрично джинсы **Keyboard Pants**. Разумеется, качество исполнения в этом случае будет заметно выше — в фабричной модели даже USB-кабель проведен через ремень.

SafeType Keyboard

Эта неописуемо изломанная конструкция с зеркалами бокового вида называется **SafeType Keyboard** — она должна обеспечивать наиболее комфортную и эргономичную печать благодаря нестандартному вертикальному расположению кнопок с буквами.

Попробуйте сесть и поставить руки на ребро — так, чтобы большой палец смотрел в потолок. Чувствуете, как расслабились мышцы, которые вращают кисть наружу и вовнутрь? Это наиболее естественная поза: именно в таком положении окажутся руки, если вы расслабите их и опустите вдоль тела. А теперь представьте, что вы печатаете в таком положении. Удобно. Другое дело, что для работы на эргономичной клавиатуре придется пройти специальные курсы, ведь для ориентирования пальцев необходимо смотреть в зеркала бокового вида и переставлять руки каждый раз, когда понадобятся стрелки, блок цифровых клавиш или дополнительные мультимедийные кнопки. Глядишь на такую клавиатуру — и сложно поверить, что на ней вообще можно печатать.

orbiTouch Keyless Keyboard

Еще один сумасшедший концепт, доступный официально, — клавиатура **orbiTouch Keyless Keyboard**. Здесь вновь нет ни одной привычной клавиши: ни пробела, ни букв, ни стрелок. Вместо этого есть два круглых регулятора-купола, прямо как показывают в фантастических фильмах. Инструкция «поднести палец, нажать на кнопку» тут не сработает — управление производится движением этих самых куполов.

Обе полусферы могут быть перемещены в восьми разных направлениях. Буквы и символы выбираются, когда вы синхронно перемещаете регуляторы в разные стороны: чтобы напечатать букву «О», вам придется повести один из куполов вниз, а второй вверх. Звучит дико, но очевидцы утверждают, что запомнить комбинации вовсе не так сложно. Конечно, первое время нужна шпаргалка, зато никаких вам синдромов запястного канала. Кроме того, считается, что людям с нарушенной координацией будет проще пользоваться orbiTouch, чем обычной клавиатурой. А еще orbiTouch дублирует функции мыши — это тоже убыстряет работу, ведь не нужно переносить руки туда-сюда. На купола можно нажимать, имитируя правый и левый клики: режим активируется одинарным нажатием на правый купол.

Производитель позиционирует orbiTouch как безальтернативное устройство ввода, которое люди будут использовать в будущем, — все скептически шмыгают носами и продолжают читать наш материал.

Туннели и синдромы

Многие из отобранных нами клавиатур разрабатывались, чтобы уменьшить нагрузку на кисти и спасти наборщика от синдрома запястного канала (иногда его ошибочно называют туннельным синдромом). Это заболевание считается профессиональным у работников, выполняющих монотонные сгибательно-разгибательные движения кисти: гитаристов, барабанщиков, сборщиков автомобилей и, увы, пользователей компьютера. При работе за клавиатурой руки почти всегда находятся в неестественном положении — запястье изгибается и долго находится под непривычным углом к костям предплечья, в результате нерв зажимается, нарушается кровообращение и, соответственно, питание мышц, возникает отек и онемение.

Человек, у которого развился туннельный синдром, теряет работоспособность на несколько месяцев и даже лет. Чтобы снизить риск появления заболевания, нужно следить за правильной посадкой, вдумчиво выбирать клавиатуру, использовать коврики для мыши с гелевой подушечкой для кисти. Врачи рекомендуют прерываться на десять минут каждый час и делать упражнения — руки должны отдыхать от клавиатуры и мыши.

Тем, кто уже чувствует симптомы синдрома запястного канала, но не может оторваться от клавиатуры, стоит попробовать **Smartfish Pro:Motion Keyboard** — под видом обычной изогнутой эргономичной доски скрывается мощное оружие против заболеваний суставов. В корпус Smartfish Pro:Motion Keyboard встроены сервомоторы, которые медленно изменяют наклон клавиатуры в разные периоды рабочего дня. Правда, клинически эффективность Smartfish Pro:Motion Keyboard не доказана.

Bajca Smile Keypad

Bajca Smile Keypad ни разу не клавиатура с QWERTY-раскладкой, но пройти мимо столь милого девайса мы просто не могли, ведь мы-то знаем: каждый любитель пообщаться в интернете никогда бы не отказался от отдельной клавиатуры со смайликами. Bajca Smile Keypad — именно то, что нужно. Устройство подключается к разъему USB и позволяет ставить выбранные смайлики в одно касание. Ну разве не прелесть?

Особенно оценят Bajca Smile Keypad девушки — в неурочные часы любой смайлик можно отсоединить и прикрепить на браслет, сережки или ожерелье. Простая до безобразия конструкция сильно облегчит операцию — в комплекте с клавиатурой поставляется пинцет для быстрого монтажа и демонтажа смайликов. Кроме того, Bajca непрерывно пополняет ассортимент новыми смайл-наборами.

Vioguard UVKB50

Однажды небольшая группа британских ученых обследовала 33 клавиатуры и один унитаз своего офиса и выяснила, что в некоторых клавиатурах живет всякой дряни больше, чем в туалете. И хотя эксперимент не очень репрезентативен, результаты наводят на размышление. Из-за того, что мы едим за компьютером, в клавиатуре скапливается в сто пятьдесят раз больше бактерий, чем допускают эпидемиологические нормы. Микробиологи говорят, что ваша клавиатура — это отражение того, что содержится у вас в носу и в животе. А общие клавиатуры в офисах, школах и интернет-кафе вообще провоцируют развитие эпидемий.

К счастью, компания **Vioguard** придумала элегантное решение проблемы — самоочищающуюся клавиатуру **UVKB50**. Устройство не назовешь компактным, но разве это так важно, когда речь идет о миллионах бактерий?

Клавиатура хранится в металлическом ящике со встроенными ультрафиолетовыми лампами — они дезинфицируют поверхность кнопок и убивают микробов, пока устройство простаивает без дела. Помимо основного QWERTY-блока, на клавиатуре размещена сенсорная панель для управления курсором (а то какой смысл дезинфицировать клавиатуру, если на мышке остается полно микробов?). Если быть совсем уж откровенными, то придется признать, что устройство предназначено для больниц и других мест с повышенной опасностью заражения — UVKB50 стоит порядка $900, да и на рабочем столе не поместится. Придется использовать старую добрую влажную тряпку.

DataHand Professional II

Нет, на фотографии совсем не кисть Робокопа и не пульт управления космическим кораблем. Это **DataHand Professional II** — альтернативная клавиатура для людей с какими-то болезнями суставов или уже приевшимся за время написания материала синдромом запястного канала. Устройство имеет 132 клавиши — даже больше, чем многие расширенные мультимедийные клавиатуры, но поднимать кисти и лихорадочно перемещать их над доской не нужно: запястья лежат на удобных подставках, всю работу выполняют пальцы. Вокруг них расположены кнопки, каждой из которых присвоено свое значение (буква, символ или цифра), и вы нажимаете эти кнопки, покачивая пальцем в разные стороны. При этом разработчики говорят о сохранении привычной QWERTY-раскладки, то есть левый указательный палец по-прежнему отвечает за буквы К, Е, А, П, М, И, а правый средний — за Ш, Л, Б. Обещают также увеличение скорости работы — и это тот случай, когда утверждение похоже на правду, ведь на DataHand Professional II не надо тратить время, чтобы каждый раз переносить палец к нужной кнопке.

Das Keyboard

Немецкая корпорация **Metadot** продает дорогие клавиатуры, которые возвращают в прошлое. Основная рекламируемая особенность — механические кнопки, обеспечивающие «невероятные ощущения» от набора букв и некий «особенный звук нажатия».

Помимо эстетской модели **Das Keyboard Professional** (той самой, по-особенному звучащей), есть очень заманчивая клавиатура **Das Keyboard Ultimate** без обозначений на клавишах: ни одна из кнопок «доски» не подписана. Устройство поможет научиться эффективно печатать вслепую — подглядеть, куда запропастилась та или иная буква, не получится. В остальном Das Keyboard Ultimate — это клавиатура со стандартной QWERTY-раскладкой и немного расширенными возможностями. К примеру, встроенное программное обеспечение распознает до 12 одновременных нажатий (вдруг среди нас есть мутанты с 12 пальцами на руках).

«Оптимус Максимус»

Любой западный сайт, пишущий что-либо о необычных клавиатурах, обязательно добавляет: «Не легендарная «**Оптимус Максимус**», конечно, но и стоит в N раз меньше».

«Оптимус Максимус» — это клавиатура с дисплеями в каждой кнопке, разработанная Студией Артемия Лебедева. В устройство встроено 113 дисплеев размером 1,01x1,01 см и разрешением 48x48 пикселей. Они обновляются со скоростью минимум 10 кадров в секунду, отображают 65 536 цветов и имеют угол обзора 160 градусов. Над каждым дисплеем находится прозрачная съемная клавиша-колпачок — когда вы печатаете, двигается только она, но не сам дисплей. Клавиши «Оптимуса» могут отображать любые картинки — раскладка меняется в зависимости от запущенного приложения. Откройте Adobe Photoshop — и увидите пиктограммы всех инструментов: кисти, стрелки, формы, лупа, ластик, перо. Запустите игру, и на клавиатуре появятся стрелки, пиктограмма фонарика, снайперской винтовки, пистолета, гранаты.

Кроме того, «Оптимус Максимус» решает проблему локализации. Выучили французский и собираетесь печатать тексты на другом языке? Не беда, просто загрузите нужную раскладку и радуйтесь жизни. А плата за удобство… так, символическая — 60 000 рублей. ■

ПРАЗДНИК ТЕХНОЛОГИЙ

Тестирование видеокарты PowerColor PCS+ HD 5670

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Количество транзисторов**: 627 млн ● **Техпроцесс**: 40-нм ● **Количество потоковых процессоров**: 400 ● **Частота ядра**: 785 МГц ● **Частота потоковых процессоров**: 785 МГц ● **Тип, объем памяти**: GDDR5, 512 Мб ● **Частота памяти**: 4000 МГц ● **Шина данных**: 128 бит ● **Количество текстурных блоков**: 20 ● **Количество блоков растеризации**: 8 ● **Интерфейс**: PCIe x16 (2.0) ● **Цена на март 2010**: от 3300 рублей

Компания **AMD** продолжает выпускать **Radeon HD 5870** на любой вкус. Мы уже протестировали двойную **HD 5970**, проверили парочку **HD 57x0** и теперь готовы исследовать нижний ценовой сегмент рынка. В нашей редакции появилась первая видеокарта ценой от 3300 рублей — и с поддержкой **DirectX 11**. Сегодня мы тестируем **PowerColor PCS+ HD 5670**.

Половина от половины

AMD не стала мучиться с архитектурой новой видеокарты и сделала все как обычно — отрезала от старшего процессора изрядный кусок транзисторов. Новичку оставили пять SIMD-блоков, каждый из которых оснащен четырьмя текстурными блоками и 16 потоковыми процессорами с пятью ядрами. В итоге получается 400 потоковых ядер и 20 текстурных блоков или одна четвертая старшей **Radeon HD 5870** с заниженными до 775 МГц частотами процессора. От шины памяти осталась ровно половина — 128 бит. Компенсировать это стараются за счет быстрой GDDR5 объемом 512 Мб и эффективной частотой в 4 ГГц.

Главное отличие новой карты от других плат, в том числе и конкурентов от **NVIDIA**, — поддержка технологий **AMD** нового поколения. За скромную сумму мы получаем модный DirectX 11, три монитора в режиме **ATI Eyefinity** и работу со звуком высокого качества — **Dolby TrueHD** и **DTS-HD Master Audio**. Последнее критично для любителей фильмов в формате Full HD, тем более что тут есть технология **ATI Stream** с возможностью ускорения декодирования HD-видео.

Как и многие бюджетные карточки, Radeon HD 5670 не требует дополнительного питания, довольствуясь положенными ваттами от PCIe x16 2.0, и слабо греется. Кроме того, карточку сделали низкопрофильной — занимает она лишь один слот, а это очень важно для HTPC с их ограниченным количеством посадочных мест. В стандартном варианте кулер очень маленький: медное основание, алюминиевый радиатор, рядом стоит маленький вентилятор — и все это закрыто кожухом.

PowerColor PCS+ HD 5670

Первой из серии Radeon HD 5670 к нам на тесты попала видеокарта компании **PowerColor**. Поставляется она в небольшой коробке с симпатичной полиграфией. Комплект поставки минимальный: пара инструкций, диск с ПО и переходник DVI-to-VGA.

Главная особенность карточки — собственная система охлаждения. PowerColor не стала накрывать плату глухой коробкой и сверху радиаторов поставила декоративную пластиковую крышку. Кулер сместили к середине системы охлаждения и увеличили до 92 мм. Сами радиаторы также претерпели изменения: их сделали заметно выше и больше. В итоге карта прибавила в размере и все-таки перекрыла соседний слот.

Обещанный производителем разгон оказался не таким уж и большим: к скорости процессора добавили всего 10 МГц, а память вообще трогать не стали — так и оставили 512 Мб на 4000 МГц.

Тестирование

По традиции для тестирования видеокарты мы собрали такую систему, чтобы производительность упиралась только в рассматриваемую плату, а не в процессор или оперативную память. Таким образом, Radeon HD 5670 работала на материнской плате **MSI X58 Platinum** с установленным на нее процессором **Core i7-920**. Для полной уверенности кристалл разогнали со штатных 2,66 до 3,8 ГГц. Оперативную память набрали из трех планок **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая. Управлялось все это под операционной системой **Windows Vista Ultimate 64-bit**.

Список тестов классический. Для начала PowerColor PCS+ HD 5670 осилила синтетический бенчмарк **3DMark Vantage**, а затем поработала с **Crysis**, **Devil May Cry 4** и **Resident Evil 5**. С настройками мы обошлись мягко и не требовали от бюджетной платы поддержку всяких анизотропных фильтраций и антиалиазинга. Но зато мы проверили, насколько хорошо новый чип справится с высокими разрешениями и максимальными настройками графики в современных играх. Для сравнения мы выбрали карточку предыдущего поколения — **Radeon HD 4850** (по голым техническим характеристикам мощнее, а стоит столько же).

В итоге мы получили вполне ожидаемый результат: из-за DX11 и Eyefinity карточка сильно прибавляет в цене и теряет в общей производительности, отставая от старых плат на 20-30%. За время наших тестов только Resident Evil 5 оценила новые технологии по достоинству и показала 35-процентное преимущество Radeon HD 5670 над HD 4850.

3DMark Vantage

	Overall	GPU	CPU
PowerColor PCS+ HD 5670	6312	5102	**21 863**
AMD Radeon HD 4850	**8699**	**7257**	21 540

Игровые тесты

Crysis 1.2.1		
	1680x1050	1920x1080
PowerColor PCS+ HD 5670	26,02	22,5
AMD Radeon HD 4850	**34,94**	**30,01**
Devil May Cry 4 (Scene 2)		
	1680x1050	1920x1080
PowerColor PCS+ HD 5670	76,76	66,94
AMD Radeon HD 4850	**95,36**	**99,85**
Resident Evil 5		
	1680x1050	1920x1080
PowerColor PCS+ HD 5670	**53,4**	**47,6**
AMD Radeon HD 4850	39,1	38,1

■ ■ ■

Несмотря на проигрыш старой Radeon HD 4850, новая видеокарта AMD не так уж и слаба: в разрешении 1680x1050 плата выдает стабильные 30 кадров даже при максимальных настройках графики. Благодаря поддержке DirectX 11, множества новых технологий и цене порядка 3300 рублей PowerColor PCS+ HD 5670 вполне подходит для недорогого игрового компьютера, а тем более для HTPC. ■

Железный Феликс

Как выбрать хороший компьютерный корпус

Дмитрий Колганов, Алексей Макаренков

К выбору компьютерного корпуса большинство людей относятся спустя рукава. Руководствуясь логикой «лучше я видюху подороже возьму и проц пошустрее, а на «ящике» сэкономлю», многие покупают дешевую китайскую поделку, со скрипом втискивают в нее дорогую начинку, запихивают под стол, а через полгода с удивлением обнаруживают, что видюха-то перегревается, процессор намертво приварился к кулеру термопастой, а блок питания подозрительно искрит.

Мы не станем переубеждать вас и говорить, что корпус — это основа основ, фундамент, базис, на котором необходимо собирать геймерскую машину. Во-первых, потому, что это вещи и без того очевидные. Во-вторых, потому, что даже в плохих, непродуваемых коробках система вопреки всему иногда умудряется работать долгие годы.

К сожалению, каких-то четких критериев выбора корпуса не существует. После разработки прототипа, близкого к идеалу по задуманным характеристикам, производителям самим приходится выкидывать половину начинки, чтобы корпус можно было продавать за вменяемые деньги. Так что мы лишь расскажем вам о современных тенденциях в корпусостроении и объясним, на что стоит обращать внимание. Давайте прямо по пунктам.

Материал корпуса

Корпус должен обеспечивать качественное охлаждение, быть функциональным и удобным в сборке.

Каркас корпуса выполняется из металла. Не весь горячий воздух выводится из компьютера вентиляторами — сам ящик часто работает как большой радиатор, отдавая тепло. Элитные модели делают из алюминия: у него хорошая способность рассеивать большое количества тепла, но и стоит он очень дорого — цены на алюминиевые корпуса начинаются от 8000 рублей. Однако это не значит, что все остальное — ширпотреб. Отнюдь. Сегодня именитые производители используют сталь SECC (Steel, Electrogalvanized, ColdRolled, Coil) — холоднокатаную сталь, покрытую специальным гальваническим раствором цинка, защищающим от коррозии и внешних воздействий.

Не стоит покупаться на дешевые китайские нонеймы, пусть даже сделанные из металла целиком: скорее всего, это какая-то низкопробная жесть, выкрашенная вонючей краской. Если на корпус именитого производителя денег не хватает, а девать начинку куда-то надо, то при выборе даже недорогого ящика обязательно обращайте внимание на аккуратность сборки. Все панели должны быть плотно пригнаны друг к другу — никаких щелей. Также посмотрите на толщину стенок: меньше 0,5 мм — сразу отказывайтесь. Тонкая сталь будет дребезжать от вибраций, и это уже никак не исправишь.

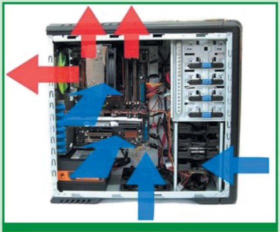
Даже в высококлассном корпусе могут быть неметаллические элементы — это не страшно. Многие именитые производители используют пластик в оформлении верхних, лицевых и даже боковых панелей (вспомните большие полимерные окна). Если такие места хорошо обдуваются и пластик используется качественный, то никаких проблем не будет.

Куда ветер дует

Один из мифов о компьютерных корпусах гласит, что чем больше кулеров, тем лучше. Но ощетинившийся вентиляторами корпус вовсе не гарантирует хорошего охлаждения компьютерных внутренностей. Непрофессиональные производители любят напихать в «бокс» штук пять вертушек и взвинтить ценник до потолка — только важны-то не кулеры, а воздушные потоки.

Наиболее распространенная схема работы вентиляторов выглядит следующим образом. На лицевую сторону корпуса ставят один или несколько больших тихоходных кулеров, которые затягивают свежий воздух из комнаты. На задней стороне стоит еще один вентилятор, обычно чуть поменьше и с более высокой скоростью вращения; он работает на выдув. В закрытом пространстве такая связка создает приличную тягу, и корпус начинает работать как большая турбина: холодный воздух из комнаты попадает в железную печку и, проходя через все компоненты компьютера, выбрасывается наружу. Часто такие схемы дополняют еще парочкой вытяжных вентиляторов, которые ставят на верхнюю крышку или в основание корпуса. Правда, тут надо быть аккуратнее: часто неграмотный расчет производителя может привести к тому, что дополнительные крутилки разобьют воздушный поток и принесут больше вреда, чем пользы. То же самое касается вентиляторов на боковой стенке — по умолчанию они всегда работают на вдув и могут нарушать равномерность основного потока.

Есть и еще один способ работы вентиляции — когда все вентиляторы в корпусе работают на вдув. Бытует мнение, что это ошибка производителя, но на самом деле это еще один весьма перспективный способ охлаждения. Обычно в обшивке корпусов с такой системой вентиляции делается множество отверстий, а сами ящики оснащаются большим количеством кулеров. Во время работы они создают внутри избыточное давление, под действием которого горячий воздух буквально выталкивается за пределы компьютера. К сожалению, такая система гораздо сложнее в производстве и расчетах и не всегда эффективна, поэтому встречается редко.



Наиболее распространенная схема вентиляции компьютерных корпусов: передние и боковые вертушки работают на выдув, задние и верхние — на вдув.

Особо подчеркнем: если вы покупаете однопозиционный вертикальный корпус (типа Tower), то всегда располагайте его именно вертикально. Бывает, встречаются оригиналы, которые кладут системный блок на бок и сверху ставят монитор. Выглядит это, конечно, симпатично и места занимает меньше, но надо понимать, что в лежащем на боку корпусе нарушается вентиляция. Законов физики никто не отменял — горячий воздух до сих пор поднимается вверх, а холодный опускается вниз. Если корпус-башню положить на бок, то горячий воздух будет подниматься к закрытой крышке (на которой стоит монитор), деваться ему оттуда будет просто некуда.

Также внимательнее надо относиться к расположению проводов в корпусе. Болтающиеся кабели разбивают воздушные потоки, поэтому многие производители в последнее время вообще предлагают прятать их за материнскую плату.

Компьютерные карлсоны

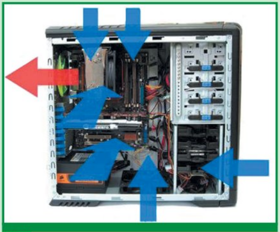
Отдельно надо обратить внимание на сами вентиляторы. Когда производитель рассчитывает корпус на охлаждение, то он ориентируется на объем воздуха, который надо прогнать через раскаленное железо. Объем этот обозначается в технических характеристиках кулеров как CFM (кубический фут в минуту).

В идеале воздух в корпусе должен обновляться постоянно. Чтобы рассчитать нужный объем, надо умножить высоту корпуса на его длину и глубину. К примеру, размеры корпуса Cooler Master HAF 922 — 253x502x563 мм. Площадь у него — 2,52 кубических фута. Если мы хотим, чтобы воздух в таком корпусе полностью обновлялся раз в две секунды, то сюда нужно ставить вентилятор на 70 CFM. И чтобы воздух не застаивался, нужно обеспечивать соответствующий объем вытяжки.

При выборе вентилятора лучше ориентироваться на модели с большим диаметром (дело в том, что желательно обновлять как можно больше воздуха в корпусе как можно меньшим количеством оборотов вентилятора). Система простая: больше размах лопастей — больше объем забираемого воздуха за один оборот. Вертушка на 200 мм при скорости вращения в 700 об/мин может загонять в корпус минимум в полтора раза больше воздуха, чем 120-мм вентилятор при 2000 об/мин. При этом отличаться по уровню шума они практически не будут.

Стоит избегать корпусов с большим количеством перфорированных деталей — они могут здорово подпортить воздушный поток. К примеру, если решетка стоит рядом с вентилятором, работающим на вдув, то под давлением холодный воздух может покинуть корпус гораздо раньше, чем он дойдет до горячих плат. Также не верьте в воздухоотводы на боковых крышках — большие трубки, нависающие над процессорным кулером. Эти махины мало помогают остужать процессор, зато охлаждению других компонентов мешают будь здоров.

Напоследок скажем о пылезащитных сетках на вентиляторах, на которые часто не обращают внимания при покупке — и совершенно напрасно. Полностью от пыли они не защищают (через год платы все равно покрываются ровным слоем грязи), а только препятствуют нормальной работе системы вентиляции. Не все регулярно моют эти фильтры, и через несколько месяцев они банально забиваются пылью. Она блокирует забор и выброс воздуха, и в результате компьютер перегревается.



Менее распространенная, но не менее эффективная схема вентиляции: все вертушки работают на вдув, горячий воздух просто вытесняется из корпуса.

Ни шурупа, ни винтика

В дешевых корпусах все комплектующие по старинке крепятся при помощи разномастных винтиков, благодаря чему сборка компьютера и замена железа превращается в танцы с отверткой. Отвинтили пяток шурупов, вытащили деталь, завинтили три шурупа обратно, два за это время потеряли где-то в недрах системника, полезли с фонариком, попутно оцарапались об острые края стальных направляющих панелей... и так раз за разом.

Производители высококлассных корпусов давно отказались от системы винтового крепления комплектующих и от острых стальных рейлингов. Если вы видите, что пяти- и трехдюймовые отсеки внутри системника сделаны из пластика, не пугайтесь. Возможно, перед вами первоклассный корпус. Винчестеры вполне могут крепиться на удобных пластиковых салазках, которые выезжают из отсеков на колесиках и фиксируются пластиковой же задвижкой. В сами салазки жесткие диски тоже могут вставляться безо всяких винтов — достаточно будет отогнуть гибкие пластиковые стенки и защелкнуть их в специальные пазики.

Особенно удобно поперечное крепление HDD — прямо перед фронтальным вентилятором. Охлаждению такая схема почти не мешает, зато вынимать винчестеры в разы удобней.

Приходится признать, правда, что любители винтов и сторонники салазок враждуют так же непримиримо, как тупоконечники и остроконечники. Те, кто залезают в системный блок раз в год, очень рады салазкам. Но вот люди, которые вообще не закрывают боковую крышку корпуса, поминают все эти салазки на чем свет стоит. Если постоянно дергать салазки туда-сюда, они сломаются, из какого бы качественного пластика ни были сделаны. А достать замену фирменным салазкам, особенно в нашей стране, не так уж легко — в то же время винты и болтики продаются на каждом углу по 100 рублей за килограмм.

Отдельного упоминания заслуживает задняя панель. Верный признак плохого корпуса — выламываемые заглушки. Те самые, с острыми краями. На нормальных моделях давно уже делают съемные планки, фиксирующиеся стальным зажимом.

Энергичное кормление

На корпусах многие люди умудряются успешно экономить — и ничего, но блок питания таких шуток не простит. Плохой БП неминуемо сокращает срок службы почти всей компьютерной начинки, а зачастую приводит к скоропостижной гибели материнской платы, процессора или видеокарты. Поэтому вдвойне удивительно стремление некоторых граждан не только купить корпус подешевле, но еще и отыскать копеечный «ящик» сразу с БП. Если уж вы соберетесь брать некачественный корпус, то хотя бы на блоке питания не экономьте и покупайте БП от проверенного производителя с хорошим запасом мощности.

Расположение БП — тоже штука важная. Сегодня их ставят или снизу, или сверху. Ошибочно считается, что в дорогих корпусах БП устанавливают на дно, чтобы он ненароком не сорвался на дорогие платы. Но, располагая в корпусе БП, производители в первую очередь думают опять же об охлаждении. Внизу, как вы помните, холоднее, и установленный на днище БП забирает прохладный воздух, а не втягивает горячие потоки от плат. Это, в свою очередь, позволяет снизить обороты вентилятора самого БП и избавиться от лишнего шума.

Щелочки для маленьких жучков

Еще одна важная вещь, про которую нельзя забывать, выбирая корпус, — разъемы на передней или верхней панели корпуса. Стандарт де факто — наушники/микрофон и два USB. Этого, конечно, всегда не хватает, поэтому лучше взять корпус «с запасом», чтобы USB было штуки четыре, а в идеале был еще и eSATA-порт для подключения переносного винчестера (по USB он будет работать значительно медленнее).

Очень удобная штука — регулятор скорости вращения кулеров, вынесенный через дроссель на переднюю панель. Начали играть — выкрутили на максимум, серфите по интернету или работаете с документами — сбавили скорость, и шума сразу стало поменьше.

■■■

Иными словами, хороший компьютерный корпус — это не простой металлический ящик, а произведение инженерного искусства. Переворачивайте страничку: вас ждет тестирование трех лучших корпусов формфактора Middle Tower ценой до 5000 рублей — там все, что мы сейчас обсуждали в теории, будет разобрано на практике. ■

БРАТЬЯ ПО МЕТАЛЛУ

Тестирование трех игровых корпусов

Дмитрий Колганов

Есть мнение, что компьютерный корпус и выбирать не надо: что там, кусок железа, четыре стенки, дно да крышка, лучше на нем сэкономить и взять какой-нибудь «нонейм», зато видеокарту купить получше. В январской «Почте» один из наших постоянных читателей высказал мнение, что дорогие корпуса — это выпендреж, мы же считаем, что хороший корпус не только продлит жизнь комплектующим, но еще и переживет несколько поколений процессоров и видеокарт.

В компьютерный корпус действительно нужно вкладываться. В предыдущей статье, «Железный феликс», мы рассказали, на что обращать внимание при выборе компьютерного корпуса, а сейчас готовы доказать, что качественный «ящик» с хорошим охлаждением — основа всей системы. Мы подобрали три корпуса формфактора Middle Tower ценой до 5000 рублей и опробовали их в деле.

Cooler Master HAF 922

Cooler Master HAF 922 — один из немногих стильных и функциональных корпусов. По габаритам он больше стандартного Middle Tower, сильно напоминает своего старшего брата из Full Tower-линейки, HAF 932. В Cooler Master выбрали брутальный стиль: множество углов, частая решетка и рельефные бока. HAF 922 выкрашен в черный цвет, только на лицевой панели стоит зеркальный логотип.

В верхней части спереди расположены пять отсеков для 5,25-дюймовых устройств, один из них можно превратить в 3,5-дюймовый слот — например, для кардридера. В нижней части корпуса есть еще пять отсеков — для винчестеров, а у самого основания стоит 200-мм вентилятор для охлаждения жестких дисков.

Панель с дополнительными портами и кнопками размещена сверху. Тут есть два USB, eSATA, разъемы для наушников и микрофона. Из набора управления только кнопки питания и отключения красной подсветки вентиляторов.

Интересно выполнены боковые стенки: они выдавлены наружу, что увеличивает пространство внутри корпуса. Правая стенка — сплошная, а вот на левой стоит решетка вентиляции и организовано посадочное место для пары 120-мм кулеров или одного 200-мм. Отвертка не нужна: крышки крепятся двумя винтами с увеличенными головками.

Внутри HAF 922 сделан аккуратно. Как уже говорилось, корпус длиннее обычных Middle Tower, и сюда без проблем влезает даже огромная Radeon HD 5970. Удачно решен вопрос с организацией кабелей: с правой стороны корпуса, под материнской платой, размещены крепления и оставлено свободное место — чтобы спрятать туда провода, достаточно открутить боковую крышку.

Защелки на 5,25-дюймовых слотах сделаны удобно: нужно снять решетчатую заглушку с лицевой панели, засунуть устройство внутрь и нажать кнопку, которая выдвинет крепящие винты. С жесткими дисками сложнее, они ставятся на специальные салазки, причем передней частью к вам, а разъемами — от вас. Таким образом, быстро заменить винчестер не получится: надо будет снимать вторую боковую крышку и отключать провода с правой стороны корпуса.

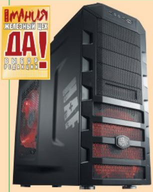
Количество плат расширения стандартное — семь отверстий. Крепятся они такими же винтами с увеличенными головками, что и боковые крышки. Также предусмотрено отверстие для дополнительной платы с USB или FireWire — параллельно материнской плате, сбоку от мест для карт расширения. Место под блок питания — внизу, там, где холоднее всего.

Нам понравилась планка для установки материнской платы. На ней прорезано не только множество отверстий для проводки кабелей, но и дополнительное окошко сверху — для свободного доступа к задней части процессорного сокета. Если у вас кулер с дополнительной планкой крепления, то, чтобы установить его, не придется полностью разбирать компьютер и снимать материнскую плату, нужно только отодвинуть правую боковую крышку.

Как обстоят дела с охлаждением? «HAF» расшифровывается как «High Air Flow» — «хорошая циркуляция воздуха». Спереди на вдув работает 200-мм вентилятор, сзади, на выдув, — 120-миллиметровый. На пару они

Слева направо: Cooler Master HAF 922, Lancool Dragon Lord PC-K58, Thermaltake Element G. Сравните крепежные системы и панели для монтажа материнской платы.

Технические характеристики

	Cooler Master HAF 922	Lancool Dragon Lord PC-K58	Thermaltake Element G
Внешний вид			
Тип корпуса	Middle Tower		
Материал	сталь SECC, пластик		
Тип материнской платы	microATX/ATX		
Отсеки 3,5 дюйма	1 внешний, 5 внутренних	4 внутренних	7 внутренних (+ 2 салазки для 2,5-дюймовых дисков)
Отсеки 5,25 дюйма	5 внешних	5 внешних	3 внешних
Количество плат расширения	7+1	8	7
Комплектное охлаждение	1x 200 мм — передняя стенка, 1x 200 мм — верхняя крышка, 1x 120 мм — задняя стенка	1x 140 мм или 1x 120 мм — передняя стенка, 1x 120 мм — задняя стенка	1x 200 мм — передняя стенка, 1x 200 мм — верхняя крышка, 1x 230 мм — боковая крышка, 1x 140 мм — задняя стенка
Дополнительные посадочные места	1x 140 мм или 1x 120 мм — снизу, 1x 200 мм или 2x 120 мм — боковая крышка	2x 140 мм или 2x 120 мм — верхняя крышка (требуются специальные крепления)	2x 120 мм — передняя стенка, 2x 60 мм — задняя стенка
Панель ввода/вывода	2x USB 2.0, eSATA, аудио	2x USB 2.0, аудио	4x USB 2.0, аудио
Габариты	502x563x253 мм	496x498x214 мм	480x521x230 мм
Вес	8,7 кг	9,45 кг	7,92 кг
Цена	5000 руб.	4000 руб.	4500 руб.

создают приличный сквозняк в корпусе. Особенно это понравится процессорным кулерам с боковым расположением вентиляторов вроде **Cooler Master Hyper N620**, который был установлен на нашем тестовом стенде.

Дополнительный отток воздуха обеспечивает еще один 200-мм вентилятор, установленный на верхнюю крышку. Если вам и этого мало, то можно еще оснастить 200-мм вертушкой левую боковую крышку и 120-мм — основание. При желании можно поставить водяную систему охлаждения, нужные отверстия есть.

Lancool Dragon Lord PC-K58

Марка **Lancool** плохо известна в нашей стране. Зато все хорошо знают ее владельца, тайваньскую компанию **Lian Li**. В компьютерном мире Lian Li — все равно что Bentley Motors в мире автомобилей. Это производитель высококлассных корпусов, известных отменным качеством — и непомерными ценами. Но на одном рынке топовой продукции далеко не уедешь, надо охватывать и другие сектора — для этого и была создана Lancool.

Собирать компьютер в Dragon Lord PC-K58 можно вообще без отвертки: и для винчестеров, и для дисководов предусмотрена своя система крепежей, прорезиненная и защищенная от вибраций.

Если снять правую боковую крышку HAF 922, откроется панель для монтажа материнской платы. В панели прорезано окошко для доступа к кулеру и есть множество дырочек — для крепления проводов.

Внешне **Dragon Lord PC-K58** — полная противоположность HAF 922. Если дизайнеры Cooler Master обвесили свой корпус лампочками и нарастили угрожающие формы, то в Lancool сделали ставку на представительский вид. На фотографиях этот корпус как две капли воды похож на Full Tower-корпуса самой Lian Li: строгая черная башня, характерный силуэт, частая пластиковая решетка на лицевой стороне. В общем, если бы не размер и стандартные материалы, корпус было бы не отличить от флагмана Lian Li. Правда, тут слишком много пластика. Если в HAF 922 из него сделана лишь лицевая панель, то здесь — еще и вся верхняя часть корпуса. Из дизайнерских изысков только логотип Lancool на верхней крышке.

На передней панели есть пять отсеков для установки 5,25-дюймовых устройств и, что странно, ни одного посадочного места для кардридера формата 3,5 дюйма — придется покупать специальные переходники. Кнопки управления, пара внешних портов USB и два аудиоразъема, как и у Cooler Master, вынесены наверх, так что лучше всего Dragon Lord ставить под стол, чтобы не тянуться к кнопкам включения и перезагрузки.

Снимаем боковую крышку. Пространства тут значительно меньше, чем в HAF 922, HD 5970 явно не поместится. Зато сделано все по высшему разряду: края аккуратно сглажены, ни одного острого угла, собирать очень приятно. Блок питания ставится вниз на специальные прорезиненные подставки так, чтобы ни одна сторона не касалась самого корпуса и не передавала ему лишние вибрации. Отверстие для отвода воздуха из-под БП забрано аккуратной пылезащитной сеткой, чего не наблюдалось у HAF 922.

А вот с планкой под материнскую плату нам не повезло. Сделана она качественно — есть тут и отверстия для снятия продвинутых кулеров, и крепления для проводки, но вот резьба под винты-подставки нестандартная. Мы, может, и не обратили бы на это внимания, но именно в нашем образце таких подставок не было, и замены им не нашлось — пришлось нарезать новую резьбу под европейские винты. К счастью, это единственная проблема Dragon Lord PC-K58.

После установки материнской платы все пошло как по маслу. Большая Radeon HD 4870 X2 встала идеально, причем никаких винтов для ее крепления не понадобилось: тут стоит рычажная система, которая надежно прижимает платы расширения к задней стенке корпуса. Отсек под жесткие диски построен на основе съемных салазок. Диски ставятся в салазки, салазки задвигаются в специальный отсек внизу корпуса и запираются одной длинной планкой. Все крепления прорезинены и защищены от вибраций. Своя система крепежа есть и на паре 5,25-дюймовых отсеков, так что компьютер можно собирать вообще без отвертки.

Системой охлаждения Dragon Lord PC-K58 уступает HAF 922. Тут стоят только два вентилятора по 120 мм. Один, на передней стенке, работает на вдув, второй, на задней, — на выдув. Ситуацию можно улучшить и поставить еще пару 120-мм вертушек на верхнюю крышку.

Замер температуры

	Core i7-920 (2,66 ГГц)	Core i7-920 (3,6 ГГц)	Radeon HD 4870 X2
Cooler Master HAF 922	**54**	**77**	**90**
Lancool Dragon Lord PC-K58	59	83	95
Thermaltake Element G	58	79	96

Thermaltake Element G

Thermaltake — еще один гранд среди производителей корпусов. Первое, что удивило, — это упаковка. Конечно, у всех наших конкурсантов были глянцевые коробки с красивой полиграфией, но Thermaltake — единственная, кто завернул свой корпус в матерчатый чехол, чтобы ничего не поцарапалось. И это притом, что **Element G** не глянцевый, а черный, матовый, с красной вставкой по краю.

Формой Element G сильно отличается от Lancool и Cooler Master. Лицевая панель утоплена вглубь и закрыта мелкой решеткой, вперед выступает массивный пластиковый кант. Сверху, под небольшим углом, стоят четыре USB-порта и аудиоразъемы. Рядом расположены кнопки питания, перезагрузки и регулятор скорости вращения вентиляторов (о нем чуть ниже).

Внутри корпус выглядит интересно: в отличие от предыдущих двух моделей, внутренности Element G выкрашены не в серый, а в черный цвет, в тон лицевым поверхностям. Основной отсек разбит на две части металлической планкой, отделяющей блок питания (снизу) от материнской платы (сверху), это помогает аккуратно проложить всю проводку. А вот острых краев здесь слишком много, во время очередной сборки мы умудрились даже порезаться об один из них — Cooler Master и Lancool такими вещами не грешат.

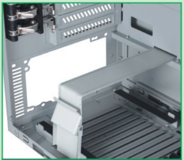
Чтобы установить блок питания, металлическую заглушку в центральном отсеке придется снимать. В отличие от конкурентов, Element G оснащен тремя направляющими для БП, что усложняет сборку, однако намертво фиксирует блок на нужном месте.

Установка материнской платы прошла без проблем. Тут также есть окошко для демонтажа кулера без снятия чипсета, — а вот о прокладке проводов за планкой для материнки речи не идет, придется аккуратно раскладывать кабели внутри корпуса. Это минус: они будут мешать циркуляции воздуха.

Крепления жестких дисков оригинальные: к винчестеру сначала надо прикрутить четыре фирменных винта с утолщенной головкой, а после втиснуть его по направляющим в отсек. Чтобы освободить диск, нужно лишь отогнуть специальный язычок. Удобно, но если потерять такие вот винтики — найти замену потом будет сложно. С 5,25-дюймовыми устройствами мудрить не стали и предлагают пользоваться обыкновенными винтами.

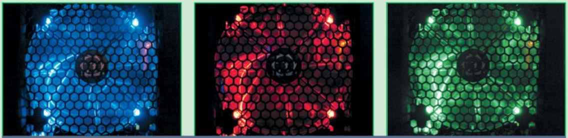
По устройству системы охлаждения Element G с легкостью поспорит с Cooler Master HAF 922. Свежий воздух забирают 200-мм вентилятор на передней стенке и 230-мм кулер на боковой крышке. На выдув работают 200-мм вертушка на верхней панели и 140-мм — на задней стенке. При желании систему можно улучшить, добавив пару 60-мм кулеров для охлаждения видеокарт. Есть тут и входы для трубок СВО, только выполнены они слишком грубо. В то время как в Cooler Master и Lancool их защитили резино-

На задней панели HAF 922 есть отверстие для платы с USB или FireWire. Оно находится справа от слотов для карт расширения — таким образом, дополнительная плата будет стоять параллельно материнке.



В PC-K58 есть специальные прорезиненные подставки для блока питания — благодаря им БП не касается стенок корпуса и не передает ему лишние вибрации.

Платы расширения в PC-K58 фиксирует рычажная система, которая надежно прижимает их к задней стенке корпуса — опять-таки, без лишних винтов.



Вентиляторы Element G могут светиться одним цветом (синим, красным или зеленым), а могут менять режим подсветки — например, гореть синим и красным или всеми тремя цветами разом.

выми заглушками, в Thermaltake ограничились простыми дырками на задней стенке, а это может сильно навредить трубкам с жидкостью.

Напоследок расскажем о регуляторе на передней панели, который отвечает за скорость работы вентиляторов и подсветку. Если HAF 922 умеет светиться только красным цветом, то фронтальный и верхний вентиляторы на Element G могут гореть зеленым, синим и красным.

От винта

Внешний вид и удобство сборки — вещи важные, но задача нашего обзора — определить, как корпуса продуваются и какой из них эффективнее. Для этого мы провели тестирование на горячих компонентах. Система была собрана на основе материнской платы **MSI X58 Platinum**. Процессор **Intel Core i7-920** работал в штатном режиме на 2,66 ГГц и на частоте до 3,6 ГГц. Остужал его эффективный кулер Cooler Master Hyper N620 с двойной активной системой охлаждения, установленной как раз на пути воздушных потоков. Оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** у нас было три планки по 2 Гб. Так как самая горячая современная плата, Radeon HD 5970, умещалась только в корпусе HAF 922, то для тестов мы использовали **Radeon HD 4870 X2**, которая тоже сильно греется. Жесткий диск у нас стоял самый обычный — **Seagate Barracuda** на 7200 об/мин. Система работала от блока питания **Thermaltake EVO_Blue 750W**, управлялась **Windows Vista Ultimate 64-bit**.

Тесты были простыми. Процессор нагружался программой **Linpack**, а температура фиксировалась утилитой **Real Temp 3.50**. С видеокартой мы работали следующим образом: запускали три раза подряд синтетический тест **3DMark06** и замеряли нагрев ядер через **RivaTuner 2.24c**.

Изначально у нас была идея протестировать корпуса в максимальной комплектации: поставить на все посадочные места по несколько дополнительных кулеров и все проверить. Однако всевозможных конфигураций оказалось очень много, и, чтобы не провоцировать лишние споры о правильности распределения потоков, мы ограничились стандартной комплектацией. С чем нам повезло, так это с погодой: во время тестов на улице стояли дикие морозы — январь месяц не подвел! — батареи в тестовой лаборатории топили будь здоров, а окна не открывались. Так что корпуса у нас столкнулись с реальными условиями работы в обычной российской квартире.

Попробуйте угадать, какой из этих корпусов принадлежит к среднему, а какой — к топовому ценовому сегменту? Наш корпус, Cooler Master HAF 922, слева, а HAF 932 из Full Tower-линейки — справа.

Поборемся?

Первым тесты прошел Cooler Master HAF 922: большие вентиляторы крутились достаточно медленно и не слишком шумели, при этом процессор и видеокарта практически не грелись. При частоте 3,6 ГГц температура на Core i7-920 поднялась всего лишь до 77°C — и это при наших жестких условиях. Температура ядер видеокарты не поднималась выше 90°C, что очень хорошо для такой мощной платы.

Следующим на тестовый стенд отправился Dragon Lord PC-K58. Несмотря на угрожающее название и серьезный вид, Lancool вчистую проиграл Cooler Master. Из-за явного недостатка вентиляторов температура на процессоре поднималась до 83°C, а на видеокарте добиралась до 95°C.

На Thermaltake Element G мы возлагали большие надежды. Не было сомнений, что он обойдет Dragon Lord PC-K58, интересно было посмотреть, как он справится с HAF 922. Оказалось, что никак: дополнительный вентилятор на боковой стенке не помог, и Element G закончил тесты с результатами 80°C и 96°C соответственно.

■■■

Как видите, следует выбирать достаточно просторный металлический корпус с грамотной системой крепежей и компоновки кабелей, аккуратно обработанными срезами и вентиляторами большого диаметра. Если вы планируете часто собирать-разбирать систему, советуем покупать корпус с креплениями на винтах (желательно самых обыкновенных, которые не страшно потерять): меньше вероятность, что они сломаются от постоянного дерганья туда-сюда.

Самому с системой охлаждения лучше не экспериментировать. Как показывают наши тесты, грамотно установленных на заводе кулеров хватает, чтобы обеспечить хорошую вентиляцию корпуса — не забывайте, что, беспорядочно натыкав вертушек, вы можете только навредить. Всерьез задуматься о СВО и дополнительных кулерах стоит, если только вы решите заняться разгоном: на штатных частотах температура в корпусах практически одинаковая, и отклонения можно списать на погрешность измерений. ■

Читать подано!

Тестирование новейших электронных книг

Дмитрий Колганов

Тестируя электронные книги в мае 2009-го, мы пришли к выводу, что у читалок большое будущее, однако они слишком дороги, а потому пользоваться ими будут единицы. Но ридеры стали популярны значительно быстрее, чем мы ожидали: за прошедший год рынок электронных книг стремительно вырос, на него вышли новые производители, появилась конкуренция.

Летом 2009-го за приличную книжку с шестидюймовым экраном просили не меньше 10 000 рублей. За год производители поняли, что отдавать такую сумму за читалку готов не каждый, и стали удешевлять устройства. На рынке начали появляться книги с пятидюймовыми дисплеями, в результате качественный ридер стал стоить столько же, сколько хороший MP3-плеер, — чуть больше 7000 рублей.

Еще год назад производители старались придерживаться одного формфактора и использовать один и тот же софт — иначе получались неудобные в управлении и нестабильные в работе устройства. Сегодня с техническими сложностями разобрались, у книжек появился дополнительный функционал (проигрыватели, словари, фототеки, игры); ходят слухи о скором выходе (имеется в виду массовое производство, прототипы существуют уже давно) цветных дисплеев для читалок.

Иными словами, рынок электронных книг переживает подъем — самое время протестировать новые устройства (о том, как выглядит среднестатистический ридер и какие у него основные характеристики, читайте на врезке). Мы изучили шесть наиболее удачных читалок последнего года — **«Азбуку N516»**, **Explay TXT.Book.B63**, **iriver Story**, **Orsio b751**, **PocketBook 302** и **ViewSonic VEB612 eBook Reader** — и выбрали лучшую электронную книгу.

Азбука N516

Честно признаться, эта книга появилась в нашем тестировании случайно: сначала мы ее заказывать не собирались, но, увидев в магазине огромную упаковку в виде толстого тома с большой красной буквой «А», не смогли пройти мимо. Оказывается, не зря.

«Азбука N516» иллюстрирует современные тенденции снижения цен на ридеры. E-ink-дисплеи стоят очень дорого, и, чтобы удешевить устройства, производители уменьшают экраны. Вместо стандартных шести дюймов «Азбука» получила пять, но в удобстве чтения не потеряла. Пропали лишь такие элементы, как часы или дата, которые обычно отображаются в верхней части экрана, — всю площадь дисплея занимает текст.

Книга компактная, как небольшой блокнот для записей. Ее удобно кинуть в карман куртки/пиджака и таскать с собой весь день. Ридер сделан отлично: собран аккуратно, люфта нигде нет. Основная часть корпуса выполнена из мягкого на ощупь пластика, текстурированного под кожу. На выбор несколько цветов — черный, желтый, красный, зеленый, синий и белый. Нам достался ридер белого цвета, непрактичного и пачкающегося, зато очень красивого.

Управление частично подсмотрено у конкурентов — например, у **Sony** скопирован ряд клавиш слева от дисплея. Джойстик сделан из того же софттач-пластика, что и корпус, и окружен четырьмя дополнительными клавишами (вызов меню, проигрыватель, отмена и подтверждение действия). Все они хорошо отзываются на нажатия. Самое главное — это качелька для пролистывания страниц. Она находится на левом торце книги и, если обхватить устройство ладонью, оказывается аккурат под указательным пальцем.

Дизайнеры промахнулись только с двумя маленькими кнопочками в левом нижнем углу, которые отвечают за ориентацию экрана (горизонтальная/вертикальная) и поиск по тексту. Над последней клавишей нарисована лупа с плюсиком внутри, и поначалу кажется, что это не поиск, а увеличение масштаба.

Основное преимущество «Азбуки» — продуманное программное обеспечение. Тут логичное и понятное меню; устройство умеет читать книги практически любого формата. Сложности мы встретили только с .epub и .djvu — популярнейшие .fb2 и .txt «Азбука N516» отображает на ура. Дополнительно ридер умеет проигрывать музыку и предлагает несколько встроенных игр вроде пятнашек или судоку. Управляться с ними очень тяжело, но на скоротать время в транспорте — сгодится. Также книгой можно пользоваться как диктофоном.

Плюсы: небольшие размер и вес, продуманный софт, всеядность, низкая цена

Минусы: проблемы с отображением .epub и .djvu, маркий корпус

МАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

В белом варианте «Азбука N516» выглядит просто отлично, но пачкается буквально за пару недель.

Основные параметры электронных книг

1 Дисплей

Основное отличие электронных книг от других портативных устройств с экранами — дисплей. Он выполнен по технологии электронной бумаги (E-ink): между двумя прозрачными пластинками размещены миллионы частиц, похожих на тонер, — такие небольшие сферы в масляной среде. Половинки этих сфер полярно заряжены и выкрашены в белый и черный цвета. Когда на пластину подается определенный ток, сферы поворачиваются то одной стороной, то другой и формируют изображение. Для поддержания такой картинки не надо тратить энергию: книга один раз отрисовывает изображение и выключается, а оно держится неделями. Раньше выпускались книги только с шестидюймовым дисплеем, но сегодня на рынке появляется все больше пятидюймовок — они дешевле и компактнее.

Главный плюс ридеров с электронной бумагой в том, что у них, в отличие от устройств с ЖК-дисплеями, нет подсветки. E-ink работает исключительно на отраженном свете, как простая бумага, и меньше нагружает глаза. Но есть и два ощутимых минуса. Первый — высокое время отклика. ЖК-матрицы переключаются со скоростью не выше 20-30 мс, а E-ink-пленки последнего поколения — с задержкой в 740 мс (это довольно ощутимая пауза). Второй минус — отсутствие промышленно выпускаемых цветных E-ink-дисплеев: сегодня все ридеры монохромны.

2 Управление

Обычно ридеры управляются простым джойстиком, но щелкать им не очень удобно, поэтому производители стали добавлять цифровые кнопки сбоку от дисплея. Они привязываются к пунктам меню и избавляют от нужды пользоваться джойстиком. Некоторые ридеры имеют дополнительные кнопки (проигрывание музыки, отмена/подтверждение действия) или, например, колесико-качалку. Сенсорное управление в ридерах встречается редко — на удобство чтения тачскрин напрямую не влияет, а цену увеличивает значительно.

3 Память

Книги в электронных читалках обычно хранятся во внутренней памяти устройства. Еще год назад она составляла несколько сотен мегабайт, но сейчас измеряется уже в гигабайтах. Так, в iriver Story зашито 2 Гб, в PocketBook 302 — 1 Гб. Учитывая, что даже четыре тома «Войны и мира» занимают около 4 Мб, внутренней памяти хватит для хранения целой библиотеки. Кроме того, любая книга поддерживает внешнюю память — сегодня стандартом считаются SD-карты, но некоторые книги используют microSD.

4 Форматы файлов

Теоретически каждый ридер должен уметь читать самые распространенные форматы электронных книг — .epub, .fb2, .txt, .pdf. На деле почти у всякой читалки возникают проблемы даже с этим джентльменским набором: .pdf часто не масштабируются или масштабируются, но очень медленно, в остальных файлах, бывает, слетает форматирование. Производители продолжают бороться с этим и постоянно добавляют поддержку новых текстовых форматов — например, .djvu, .rtf или .doc.

Где доставать книжки для электронных читалок, каждый решат сам. Многие пользуются нелегальными библиотеками, которые сканируют бумажные книги, бесплатно выкладывают их в интернет и зарабатывают деньги на показах рекламы. Качество текстов в таких библиотеках оставляет желать лучшего: прочесть книгу после оцифровки там удосуживаются редко.

К счастью, многие издатели, в том числе российские, начали продавать цифровые версии книг — официальные электронные копии, удобно отформатированные и вычитанные профессиональными редакторами. Стоят официальные цифровые книги копейки, от 10 до 100 рублей за файл, и продаются в интернет-магазинах и на сайтах издательств.

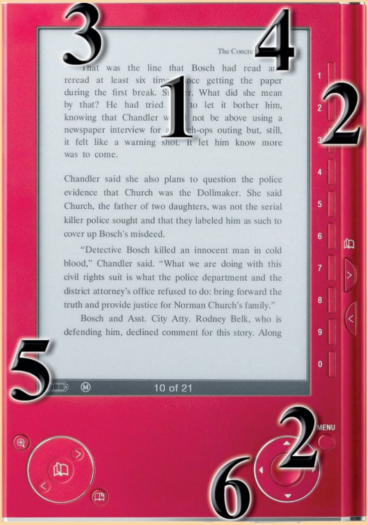
5 Время работы

Время работы электронной книги принято исчислять не в часах, а в количестве перелистнутых страниц, ведь ридер тратит заряд аккумулятора только во время обновления экрана. На одном заряде книга держится полторы-две недели, обновляя изображение несколько тысяч раз. Если же вы читаете немного, допустим, только в метро по дороге на работу, то некоторые книги могут продержаться без подзарядки целый месяц (лучшие показатели тут у ридеров Sony).

6 Разъемы

Сейчас производители не экспериментируют с разъемами: все книги работают с компьютером через простой mini-USB. Потерять комплектный проводок не страшно — найти замену проще простого.

Во многих книгах также есть встроенный MP3-проигрыватель и, соответственно, выход на наушники, но он тут скорее для галочки — ни о каком качестве воспроизведения речи не идет.



Explay TXT.Book.B63

TXT.Book.B63 — вторая книга в истории компании **Explay**. Первой была **TXT.Book**, выпущенная весной 2009-го, — весьма удачная модель, которую подвела слабая техническая начинка. За год Explay поработала и над софтом, и над дизайном и выпустила улучшенный вариант ридера. Устройство сделано из черного пластика, в оформлении лицевой части использован металл.

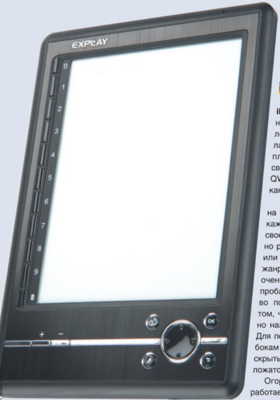
У TXT.Book.B63, в отличие от «Азбуки», экран шестидюймовый. Он значительно светлее — от этого сильно выигрывает контрастность текста. А вот с подбором шрифтов промахнулись. Начертание букв слишком тонкое, и иногда создается впечатление, что страница с текстом непропечатана. Это лечится увеличением размера шрифта, но не всем будет комфортно читать буквы четырнадцатого кегля.

Кнопки управления расположены так же, как на «Азбуке», только две клавиши в левом нижнем углу отвечают не за поиск и смену ориентации дисплея, а за регулировку громкости (TXT.Book.B63 также может работать как плеер). И все же управлять TXT.Book.B63 субъективно сложнее из-за ограничений софта. Создатели недооценили кнопки по левому боку дисплея, и для навигации в меню очень часто приходится пользоваться джойстиком, что замедляет работу. При чтении эти кнопки вообще не задействованы — за ними закреплена лишь функция набора номера страниц. Но и тут не все гладко: если в .txt или .fb2 она работает, то в .pdf приходится вызывать отдельное меню и пользоваться джойстиком.

Список поддерживаемых книжных форматов стандартен: .txt, .fb2 и .pdf, при этом .txt отображается с проблемами. TXT.Book.B63 не воспринимает некоторые кодировки и некорректно работает с файлом .txt, когда пользователь увеличивает размер шрифта. К примеру, устройство считает, что книга, набранная 10 кеглем, занимает 136 страниц, но стоит увеличить кегль до 14-го — и страниц станет 540. Другие книги нашего теста себе такого не позволяют и считают страницы по объему текста.

Впрочем, с главной своей обязанностью — отображать электронные книги — устройство справляется. Шероховатости по части управления и поддерживаемых форматов есть, но Explay регулярно обновляет прошивки — возможно, уже к выходу журнала проблемы с масштабированием и навигацией будут исправлены. Кроме того, Explay TXT.Book.B63 — самая дешевая шестидюймовая книга. Если вы готовы закрыть глаза на недоработанный софт, то можете купить ее и сэкономить 1500-2000 рублей.

iriver Story — самая красивая и стильная книжка в нашем обзоре. Дизайн продуман до мелочей: даже гнездо SD-карты закрыто специальной заглушкой.



Металлическая лицевая панель добавляет Explay TXT.Book.B63 солидности.

Плюсы: светлый экран, самая дешевая шестидюймовая книга

Минусы: неудачный шрифт, недоработанный софт

iriver Story

Книга **iriver** — это **iPhone** от мира электронных читалок. Огромный молочно-белый корпус, сделанный из качественного пластика, шестидюймовый светлый экран, полноценная QWERTY-клавиатура — ну как тут пройдешь мимо?

Софт очень хороший, как на «Азбуке»: логичное меню, каждый пункт находится на своем месте. Тексты аккуратно раскладываются по папкам или сортируются по автору, жанру и т.д. Работает все ну очень быстро, с управлением проблем тоже нет: преимущество полноценной клавиатуры в том, что каждую функцию можно назначить на свою клавишу. Для перелистывания страниц по бокам от дисплея есть две пары скрытых кнопок — на них как раз ложатся большие пальцы рук.

Огорчает, что книга адекватно работает всего с двумя форматами файлов. На момент тестирования **iriver Story** нормально поддерживала .pdf и продвинутый, но редкий формат .ePub. В .txt наблюдались проблемы с форматированием: ридер проглатывал последние пару строк в конце страницы. Впрочем, iriver активно дорабатывает софт — буквально через неделю после начала тестов компания предоставила нам новую прошивку, в которую добавили поддержку народного формата .fb2.

Зачем книге нужна полноценная клавиатура, мы так и не поняли. Конечно, можно оставлять заметки на полях и вести дневник, да и удобный поиск — не последнее дело. Но мы бы не стали ради этого добавлять огромный блок управления, которым будут пользоваться единицы, и то от случая к случаю. Из-за клавиатуры книжка больше весит и стоит дороже — хотя о цене iriver Story надо сказать отдельно. В феврале, когда мы начинали тесты, ридер стоил больше 10 000 рублей, и это была стандартная цена для читалки с шестидюймовым дисплеем. Но в апреле, как раз к сдаче номера, цена рухнула, и сегодня книга продается уже за 8800 рублей.

Плюсы: QWERTY-клавиатура, качественная сборка, быстрый и логичный софт

Минусы: проблемы с отображением .txt и .fb2, большой размер

Orsio b751

С книгами компании **Orsio** у нас особые отношения. В свое время мы тестировали их читалку **b731**, которой отдали все мыслимые награды. Минус у нее был только один — высоченная цена, которая до сих пор не опустилась ниже 10 000 рублей.

Новая книга, **Orsio b751**, оснащена пятидюймовым дисплеем и стоит 7000 рублей. Выглядит устройство хорошо, по габаритам

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

	Азбука N516	Explay TXT.Book.B63	iriver Story	Orsio b751	PocketBook 302	ViewSonic VEB612 eBook Reader
Внешний вид						
Экран	5 дюймов, eINK VizPlex, 800x600, 200 dpi, 8 градаций серого	6 дюймов, eINK, 800x600, 4 градации серого	6 дюймов, eINK, 800x600, 166 dpi, 8 градаций серого	5 дюймов, eINK VizPlex, 800x600, 200 dpi, 8 градаций серого	6 дюймов, eINK, сенсорный, 16 градаций серого	6 дюймов, eINK, 800x600, 8 градаций серого
Пользовательская память	512 Мб	1 Гб	2 Гб	512 Мб	1 Гб	512 Мб
Карта памяти	SD до 16 Гб	SD/SDHC до 8 Гб	SD до 32 Гб	SD до 4 Гб	microSD до 64 Гб	SD до 4 Гб
Поддерживаемые форматы	TXT, FB2, EPUB, PDF, DJVU, RTF, MP3, JPEG, BMP, PNG, GIF, HTML, CHM, Mobi	TXT, FB2, PDF, MP3, JPEG, BMP, PNG	TXT, EPUB, PDF, DOC, MP3, WMV, OGG, JPEG, BMP, GIF, XLS, PPT, ZIP	TXT, FB2, PDF, DJVU, RTF, MP3, JPEG, PNG, HTML, ZIP	TXT, FB2, EPUB, PDF, DJVU, RTF, DOC, MP3, JPEG, BMP, PNG, TIFF, HTML, PRC, CHM, TCR	TXT, FB2, EPUB, PDF, MP3, HTML, PRC
Управление	Цифровой блок, кнопки, джойстик, колесико-качалка	Цифровой блок, кнопки, джойстик, колесико-качалка	QWERTY-клавиатура, боковые кнопки	Джойстик, кнопки	Сенсорный экран, боковые кнопки, центральная кнопка	Джойстик, кнопки
Основные порты	mini-USB 2.0, наушники	mini-USB 2.0, наушники	mini-USB 2.0, наушники	mini-USB 2.0, наушники	USB-хост, mini-USB 2.0, наушники	mini-USB 2.0, наушники
Дополнительно	MP3-плеер, встроенный динамик, микрофон	MP3-плеер	MP3-плеер, встроенный динамик, микрофон	MP3-плеер	MP3-плеер, USB-хост, гиродатчик, сенсорный экран, Wi-Fi, Bluetooth	MP3-плеер
Аккумулятор	литиево-полимерный, 1500 мАч	литиево-полимерный, 1380 мАч	литиево-полимерный, 1800 мАч	литиево-полимерный, 1000 мАч	литиево-полимерный, 2050 мАч	литиево-полимерный, 1000 мАч
Габариты	15,2x10,8x1,2 см	18,2x12,4x0,9 см	20,3x12,7x0,9 см	14,9x10,8x1 см	13x19x1,4 см	18,5x11,5x9,2 см
Вес	165 г	180 г	284 г	170 г	280 г	180 г
Цена на апрель 2010 года	7800 руб.	8500 руб.	8800 руб.	7000 руб.	12 500 руб.	10 500 руб.

сравнимо с «Азбукой», только чуть тоньше. Ридер полностью сделан из гладкого и приятного на ощупь белого пластика (в будущем Orsio планирует выпустить сменные панели разных цветов). Возможности у книги стандартные: она умеет отображать текст и проигрывать музыку. Список поддерживаемых форматов не уступает набору «Азбуки» — .html, .txt, .fb2, .rtf, .djvu, .pdf, .zip, .jpg, .png, .mp3.

Orsio отличает внимание к деталям — вот и в Orsio b751 все продумано до мелочей. Вшитые шрифты четкие и приятные глазу, меню простое — Orsio использует файловый менеджер с древовидной структурой папок. Управление компактное: под экраном посередине корпуса расположен джойстик с клавишей подтверждения в центре, по бокам от него — еще по две кнопки.

К сожалению, в нашем распоряжении был инженерный образец без инструкции и опознавательных надписей на клавишах. Назначение кнопок приходилось определять наугад, и не факт, что оно не изменится в будущем. Так что мы просто скажем, что управлять ридером удобно. Хотя поместить джойстик посредине — не самая удачная идея: для перелистывания страниц приходится слишком далеко тянуться большим пальцем. Также мы пока не будем говорить про качество и быстроту софта — в целом он стабилен, но на нашем экземпляре некоторые форматы отображались не совсем корректно. До появления книги в свободной продаже остается не меньше месяца — но зная, с каким тщанием Orsio относится к своим продуктам, можно авансом поставить ридеру пятерку.

Плюсы: небольшой размер, всеядность, логичный софт, низкая цена

Минусы: неудачное расположение кнопок управления

Orsio b751 — очень многообещающая книга. К сожалению, нам на тест попал инженерный образец и мы не смогли оценить ридер в полной мере.

Клавиша под экраном PocketBook 302 — одна из немногих хард-кнопок на этой книге, и отвечает она за возврат в предыдущее меню.

PocketBook 302

Самая навороченная книга в нашем тестировании — **PocketBook 302**. Выглядит она как обычная пластиковая папка с шестидюймовым экраном, но в производстве этой невзрачной на первый взгляд папки использовано столько интересных технологий, что хватит на все остальные книги нашего тестирования, вместе взятые.

Начнем с того, что PocketBook 302 осуществляет нашу заветную мечту — здесь стоит сенсорный экран. Управлять книгой можно как комплектным телескопическим стилусом, так и пальцем: пункты меню достаточно большие, чтобы по ним не промахиваться. И хотя выбирать файлы удобнее пальцем, а не джойстиком, нажатие не всегда срабатывает и приходится его повторять — с хард-клавишами такого не бывает.

Ограничения накладывает и сам экран — время отклика оставляет желать лучшего. Тут можно было бы начать досужий спор о том, нужно ли вообще сенсорное управление в книгах, — но нам куда интереснее, что PocketBook избавлен почти от всех болезней, которыми страдают ридеры с тач-интерфейсом. Если помните, у первой книги с сенсорным управлением, **Sony PRS-700**, экран был будто подернут желтоватой дымкой. В PocketBook 302 с этим разобрались — дисплей выглядит солидно и от экранов других книжек почти не отличим. Напрягает только стекло, через которое реализовано сенсорное управление: поверхность бликует на солнце и пачкается от нажатий.

Кроме того, PocketBook оснащена Bluetooth и Wi-Fi для выхода в интернет. Назначение беспроводных интерфейсов не очень понятно, потому что нормально путешествовать по Сети невозможно — книга не умеет форматировать страницы и выдает их по кусочкам, как простенький телефон. Получается читать только RSS-ленты — для них тут сделано отдельное меню.

С форматированием любого текста PocketBook 302 справляется отлично: книга работает практически со всеми возможными форматами файлов, аккуратно оформляет отступы, переносы. Управлять ридером просто. Как и у iriver, у PocketBook по бокам есть клавиши вперед/назад для перелистывания страниц, и расположены они в правильном месте — прямо под большими пальцами.

Отдельно хочется отметить, что тексты можно не только закачивать во встроенную память PocketBook 302 (1 Гб) и на флэш-карту microSD, но, что необычно, еще и считывать с USB-накопителей — у ридера есть USB-хост для подключения любых устройств.

Плюсы: сенсорный экран, беспроводные интерфейсы, всеядность, корректное форматирование всех поддерживаемых форматов, USB-хост

Минусы: невзрачный внешний вид, бликующий дисплей, низкое время отклика сенсорного экрана, высокая цена

ViewSonic VEB612 eBook Reader

Компания **ViewSonic** — новичок на рынке электронных книг. К счастью, инженеры не стали изобретать велосипед, создавая собственный ридер: они закупили уже готовый железный образец и сосредоточили все усилия на разработке вменяемого программного обеспечения.

О дизайне книги говорить особо нечего, мы уже видели такой у Orsio и Explay: пластиковый прямоугольник с экраном, опоясывающая книгу полоска под экраном, джойстик и четыре клавиши управления — подобная схема по-прежнему отлично работает. Плюс к этому **ViewSonic** не пожадничала и заказала отличную техническую начинку и быстрый дисплей.

Книжка поддерживает все основные форматы файлов, хорошо справляется с их разметкой. Основная заслуга ViewSonic — в управлении. В то время как некоторые компании не смогли сделать вменяемое меню под заведомо более удобные наборы клавиш, ViewSonic адаптировала софт для простого джойстика.

Книга не перегружена различными функциями, любой пункт ведет именно туда, куда нужно. Тут нет вкладки «Настройка шрифта», на которой на самом деле находится панель управления громкостью. ViewSonic VEB612 eBook Reader делает именно то, для чего и предназначена — позволяет читать книги и не перегружает излишней функциональностью.

Плюсы: простое и удобное управление, логичный и стабильный софт, всеядность, быстрый дисплей

Минусы: небогатый мультимедийный функционал

■■■

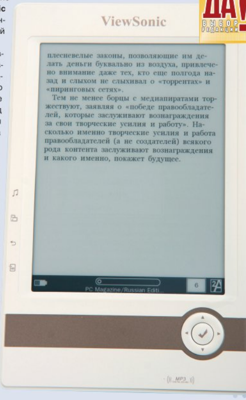
Больше всего нам в душу запала «Азбука N516» — маленькая красивая книжечка, работает стабильно, понимает все существующие форматы, цена на нее начинается от 7800 рублей. Однозначно лучшая покупка.

Электронные хитрости PocketBook мы так и не оценили. Да, сенсорный экран и доступ в беспроводной интернет — интересные нововведения, но читалке они как собаке пятая нога. Возможно, обновленный софт наладит работу браузера, но полноценного планшета из книжки все равно не получится, а отдать за ридер придется вполне планшетные деньги — 12 500 рублей. Explay TXT.Book.B63 — обратный пример. Ее тоже подводит софт, но в активе этой читалки хороший набор клавиш управления и приятный дизайн, плюс ко всему стоит она 8500 рублей — за шестидюймовый экран это очень дешево. На пятки Explay TXT.Book.B63 наступает iriver Story: если апрельское падение цен неслучайно и ридер так и будет стоить в районе 8800 рублей, то книгу Explay он обставит запросто.

Orsio b751 работает стабильно даже в инженерном варианте с софтом бета-версии — если книга и правда будет стоить только 7000 рублей, то ей вполне можно ставить высший балл авансом. С ViewSonic VEB612 все просто — качественно сделанное устройство с отличным экраном и управлением и минимум наворотов. Если хочется только читать — берите, не ошибетесь.

P.S. Редакция благодарит компанию «Виком» за предоставленные книги «Азбука N516» и PocketBook 302.

ViewSonic использовала чужие наработки в области железа и все усилия бросила на создание стабильного и функционального софта.



все, что нужно знать об играх на ближайшие две недели
ИГРОМАНИЯ
лайт
PC • Xbox 360 • PS3 • Wii • PSP • DS • iPhone
№9 (24) 2010
20 апреля — 3 мая
RESONANCE OF FATE
KINGS & CASTLES
DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION
PATCHWORK HEROES
SHIN MEGAMI TENSEI: STRANGE JOURNEY
ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ VS. «МЕТРО 2033»
ВЕДЬМАК 2
УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ
DVD
DVD С «ВИДЕОМАНИЕЙ» В КАЖДОМ НОМЕРЕ!
www.igromania.ru
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР
РОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ • В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ • В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ • В ПРОДАЖ

Разумный компьютер за разумные деньги

Артур Джангиров

В начале апреля, когда писался этот текст, доллар падал, евро падал, — а цены на большинство позиций опять росли или как минимум не падали. И это притом, что большая часть представленных на рынке комплектующих и периферии уже давно была освоена в производстве и лишь неторопливо модернизировалась, чтобы покупатель не скучал. Вокруг настоящих же новинок нагнеталась такая атмосфера, как будто на прилавках вот-вот должен был появиться тайный артефакт, дающий владельцу сверхразум, умение летать или вечную жизнь — кому что нужнее. Это про видеокарты семейства **NVIDIA GeForce GTX 470/480** — мы тестировали их уже в конце марта, но не было никакой гарантии, что они появятся во всех магазинах России хотя бы к лету. Зато еще одна громкая новинка для одомашненных суперкомпьютеров, шестиядерный чип **Intel Core i7-980X Extreme Edition**, уже начал поступать в продажу в коробочной версии. 12 потоков в исполнении одного процессора — это серьезно, однако пока крайне редко востребовано. В целом же конфигурации этого месяца, оптимальные по соотношению цена/производительность, трудно назвать революционными. Что, впрочем, не мешает им хорошо справляться с задачами дня сегодняшнего и быть неплохо подготовленными ко дню завтрашнему.

«Дешево и сердито» — меньше 15 000 рублей. Если программы, которые вы используете, требовательны к частоте процессора и при этом слабо оптимизированы под многоядерные решения, **AMD Phenom II X2 545** будет хорошим выбором. Видеокарта **XFX Radeon HD 4770** не поддерживает новомодный **DirectX 11**, однако честно делает свою работу в более распространенном на данный момент **DirectX 10**.

Socket LGA1156 окончательно победил Socket LGA775. Процессор **Intel Pentium G6950** — хороший выбор для начальной конфигурации на новой платформе. Однако имейте в виду, что серьезный прирост скорос-

Тебя я видел во сне (Intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7-980X Extreme Edition (Socket LGA1366, ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Cooler Master V10 (алюминий+медь, 12 см, 800-2400 об/мин, 17 дБ, красная подсветка)	41 800
Системная плата: Gigabyte X58A-UD7 (Intel X58, 6x DDR3 800/1066/1333/2200 макс. до 24 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x8, 2x PCIe x1, 1x PCI, 3-way SLI/CrossFireX, 8x SATA 2, 2x SATA 3, IDE, 2x eSATA, 10x USB 2.0, 2x USB 3.0, 3x IEEE 1394a, PS/2, 2x LAN, аудио)	11 000
Память: 2x Kit 3x 2 Гб DDR3 1600 МГц Kingston PC12800 (KHX1600C8D3K3/6GX)	17 800
Видеокарты: 2x Sapphire HD 5870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	33 400
Жесткий диск: OCZ OCZSSD2-1CLS500G 500 Гб (SATA 2,кэш 128 Мб)	55 600
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	9999
Оптический привод: LG BH08LS20 (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	8300
Корпус: Lian Li TYR PC-X2000 Black (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 2x8 см, 2x USB, IEEE 1394a, eSATA, аудио) + БП ICE HAMMER IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	32 000
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (1600 dpi, беспроводная, Bluetooth)	6400
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	9600
Колонки: Microlab X27 5.1 (5.1, 360 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	14 150
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	88 560
Со всеми наворотами:	**328 609**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

Дешево и сердито (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X2 545 OEM (Socket AM3, ядро Callisto, 3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + вентилятор Cooler Master Vortex V4 (алюминий+медь, 11 см, 2800 об/мин, 22 дБ)	3640
Системная плата: MSI GF615M-P33 (Socket AM3, NVIDIA GeForce 6150SE, 2x DDR3 800/1066/1333 до 8 Гб, PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, IDE, 4x SATA 2, 4x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, COM, LAN, VGA, аудио)	1800
Память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1800
Видеокарта: XFX Radeon HD 4770 512 Мб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	3850
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1550
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	900
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x аудио)	1750
Системный блок:	**15 290**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender I-Wave 45 (2.1, 2x 10 Вт + 25 Вт, 40-20 000 Гц)	1400
Монитор: Samsung SyncMaster 2233NW (TFT, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	6500
Системный блок и периферия:	**23 825**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2160
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5750 Vapor-X 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1900
Дополнительная память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1800
Со всеми наворотами:	**29 685**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

Дешево и сердито (Intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium G6950 BOX (Socket LGA1156, ядро Clarkdale, 2,8 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	3450
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Intel P55, 4x DDR3 800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 4x PCI, CrossFire, IDE, 8x SATA 2, 11x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, 2x PS/2, COM, LPT, LAN, аудио)	3400
Память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1800
Видеокарта: Palit GeForce GT 240 Sonic 512 Мб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	2990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1550
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	900
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x аудио)	1750
Системный блок:	**15 840**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab A-6601 (5.1, 5x 6,2 Вт + 22,5 Вт, 50-20 000 Гц, 65 дБ)	3400
Монитор: ViewSonic VA2413wm (TFT TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**28 009**
ЦП: Intel Core i3-540 BOX (Socket LGA1156, ядро Clarkdale, 3,06 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб)	1550
Замена видеокарты: ASUS GeForce GTS 250 512 Мб GDDR3 [ENGTS250 DI/512D3] (PCIe x16, DVI, HDMI, VGA)	1100
Память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1800
Со всеми наворотами:	**32 459**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 925 BOX (ядро Deneb, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5200
Системная плата: Gigabyte GA-MA770T-UD3P (Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3 1066/1333/1666 до 16 Гб, PCIe x16, 2x PCI, 4x PCIe x1, IDE, 6x SATA 2, 8x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, COM, LAN, 2x PS/2, аудио)	3000
Память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1800
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 5750 Vapor-X 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5250
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1550
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	900
Корпус: IN WIN C616 (ATX, 450 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	2300
Системный блок:	**20 000**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN Stream (2.0, 2x 40 Вт, 40-27 000 Гц)	3150
Монитор: BenQ SE2241 (TFT, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, VGA, DVI, HDMI, SCART, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер)	10 500
Системный блок и периферия:	**35 160**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,4 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2300
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1050
Дополнительная память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1800
Со всеми наворотами:	**40 310**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i3 540 BOX (ядро Clarkdale, 3 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб)	5000
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Intel P55, 4x DDR3 800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 4x PCI, CrossFire, IDE, 8x SATA 2, 11x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, 2x PS/2, COM, LPT, LAN, аудио)	3400
Память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3600
Видеокарта: ASUS GeForce GTS 250 1 Гб GDDR3 [ENGTS250 DK/HTDI/1GD3] (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4600
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1550
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	900
Корпус: IN WIN EA-001 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 1x9,2 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	1900
Системный блок:	**20 950**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO-6C (2.0, 2x 50 Вт, 55-31 000 Гц, 88 дБ)	4550
Монитор: Samsung SyncMaster P2270 (TFT TN, 22 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI)	9990
Системный блок и периферия:	**37 650**
Замена ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, 2,66 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2400
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 285 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	8900
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3600
Со всеми наворотами:	**52 550**

ти по сравнению с процессорами **Core 2 Duo** вы почувствуете, лишь заменив G6950 на более мощный кристалл семейств **Core i3**, **i5** или **i7**.

«Смерть тормозам» — меньше 20 000 руб. Систему на базе AMD соберем в корпусе **IN WIN C616**. Жесткая конструкция, хороший блок питания, удачное расположение слотов под жесткие диски — большего от корпуса за такие деньги и не требуется.

Новая материнская плата **Gigabyte GA-P55-US3L** за счет полноформатного исполнения позволит укомплектовать компьютер на базе процессора Intel большим количеством периферийных устройств, да и поддержка CrossFireX тут не забыта. Видеокарта в этой конфигурации — **ASUS GeForce GTS 250**. Почти та же самая, что и в прошлом месяце, но уже с 1 Гб видеопамяти GDDR3 на борту.

«Займи, но купи» — меньше 30 000 руб. Видеокарта **Sapphire Radeon HD 4870**, которую мы используем в системе на базе AMD, опять-таки поддерживает только DirectX 10, однако в большинстве приложений показывает производительность более высокую, чем Radeon HD 5770. Кроме того, HD 4870 стоит дешевле — хотя найти ее в рознице все сложнее и сложнее.

Корпус **3Q Coolbox** в комплекте с блоком питания **FSP Blue Storm II** сделает компьютер с процессором Intel холодным внутри — и ярким снаружи. Мощность в 500 Вт, на которую рассчитан блок питания, сегодня не очень впечатляет, однако этот БП способен питать компьютер с двумя средними видеокартами в режиме SLI/CrossFire.

«Тебя я видел во сне» — цена не ограничена. Шестиядерный процессор **Intel Core i7-980X Extreme Edition** — мечта любого геймера. Чтобы ее исполнить, нужно всего ничего — найти «лишние» 40 000 и отстоять очередь на предзаказ. Приобщаясь к новинкам экстра-класса, нельзя также не купить SSD-накопитель **OCZ OCZSSD2-1CLS500G** объемом 500 Гб и фантастической скоростью записи/чтения 260 Мб/с. Звуковая карта **ASUS Xonar HDAV1.3** в комплектации Deluxe позволит выводить многоканальный звук в качестве HD Audio через имеющийся у вас AV-усилитель/ресивер, даже если встроенный декодер не поддерживает этот формат. Вместит все это богатство корпус-гигант **Lian Li TYR PC-X2000**, собранный вручную. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 955 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,2 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6500
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (Socket AM3, AMD 790X, 4x DDR3 1066/1333/1666 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCI, 3x PCIe x1, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, 2x IEEE 1394a, S/PDIF-out, COM, LAN, 2x PS/2, аудио)	4100
Память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3600
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4870 Vapor-X 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	6200
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3750528AS 750 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2400
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	900
Корпус: 3Q BlackHawk blue neon (ATX, 1x25 см, 4x12 см, 4x USB, аудио, eSATA) + БП FSP Blue Storm II (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin и разборный 1x 6/8-pin разъем)	6700
Системный блок:	**30 400**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster 2233RZ (TFT, 22 дюйма, 1680x1050, 3 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, 60-120 Гц, 3D Ready)	17 750
Системный блок и периферия:	**56 500**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,4 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1000
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 285 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	7300
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3600
Со всеми наворотами:	**68 400**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, 2,66 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	7550
Системная плата: Gigabyte GA-P55-UD4 (Intel P55, 4x DDR3 800/1066/1333/1600/2200 + макс. до 16 Гб, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, SLI/CrossFire, IDE, 8x SATA 2, eSATA, 10x USB 2.0, 1x IEEE 1394a, S/PDIF-out, S/PDIF-in, COM, 2x PS/2, LPT, LAN, аудио)	5500
Память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3600
Видеокарта: ASUS GeForce GTS 250 1 Гб GDDR3 [ENGTS250 DK/HTDI/1GD3] (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4600
Жесткий диск: Seagate Barracuda SV35.5 ST31000525SV 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	3500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	900
Корпус: 3Q Coolbox (ATX, 2x18 см, 2x USB, аудио, синяя подсветка) + БП FSP Blue Storm II (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin и разборный 1x 6/8-pin разъем)	4920
Системный блок:	**30 570**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	6140
Монитор: Acer T230H (TN+CrystalBrite, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 80 000:1, VGA, DVI, HDMI, USB, стереоколонки 2x 1,5 Вт)	15 000
Системный блок и периферия:	**55 030**
Замена ЦП: Intel Core i7 860 BOX (ядро Lynnfield, 2,8 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2950
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 285 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	8900
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3600
Со всеми наворотами:	**70 480**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО И СОФТ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения нужно ввести слово #hard и только потом, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого сообщения около трех рублей.

Прочитал статью «Нереальная физика» в «Игромании» №2/2010 и заинтересовался возможностью совместной работы двух разных видеокарт в режиме SLI Multi-Card. Можно ли связать GeForce 8800 GTS (под физику) с GeForce GTX 260 на материнке ASUS P5KC (чипсет P35)? Правильно ли я понял, что для режима SLI Multi-Card нужны только последние драйверы — и никакого дополнительного программного обеспечения, никаких соединительных мостиков?

Возможности ускорения **PhysX** заложены во все видеокарты **NVIDIA** начиная с **GeForce 8600 GT** включительно, так что ваш вариант подходит на все сто. То же самое можно сказать и про материнскую плату: для работы NVIDIA SLI Multi-Card требуется только два слота PCIe x16 — и на **ASUS P5KC** они есть. Никаких поддержек SLI и тем более специальных мостиков не нужно. А вот о чем надо позаботиться, так это о блоке питания. **GeForce 8800 GTS** была в свое время одной из топовых карточек, и энергии, как и **GeForce GTX 260**, потребляет будь здоров. Вместе при пиковой нагрузке эти видеокарты затребуют 340 Вт, так что БП лучше поставить минимум на 650 Вт. Если сейчас стоит меньше, все равно попробуйте собрать систему в новой конфигурации, не меняя БП: в случае чего компьютер просто не запустится, но ничего не сгорит.

Почему невозможно дать файлу или папке имя CON, что это за священные три буквы такие? Есть ли еще слова, которые нельзя использовать?

Это ограничение файловой системы, оставшееся еще со времен MS DOS. Оно было введено, чтобы избежать команд вида ***C:\ > copy test.txt > COM1***, которые всерьез озадачивают систему: куда же копировать файл — в папку с названием COM1 или в порт с одноименным названием? CON из вашего примера — это сокращение слова CONSOLE, названия одного из системных объектов. Вот еще несколько зарезервированных названий: AUX, COM1, COM2, COM3, COM4, LPT1, LPT2, LPT3, PRN, NU. Обычным переименованием создать папки или файлы с такими именами нельзя, но можно обмануть систему — причем несколькими способами.

В меню **Пуск** откройте вкладку **Выполнить** и наберите **cmd** — появится меню командной строки. Там введите ***mkdir \\.\C:\CON*** (вместо C поставьте адрес директории, в которой нужно создать папку с именем CON). Готово! Теперь у вас есть папка CON, и вы даже можете хранить в ней файлы... но не можете удалить саму папку! Чтобы избавиться от нее, придется вновь зайти в командную строку и ввести там ***rmdir \\.\C:\CON*** — если папка пустая, система с легкостью ее удалит.

Кроме того, можно создать папку с именем CON, поставив после букв неразрывный пробел (зажимаете кнопку Alt и, не отпуская ее, набираете цифры 0255). Обычно Windows удаляет пробелы до и после названий файлов, но с неразрывным справиться не может. Наконец, ничего не мешает вам набрать С или СО кириллицей, а N — латиницей. Внешне кириллическая CON ничем не отличается от латинской CON, а для Windows разница налицо.

По Сети давно гуляет байка, что Билла Гейтса в детстве дразнили «ботаником» (по-английски — con). Говорят, это так его ранило, что он в принципе выкинул ненавистное слово из Windows — чтобы никто никогда не смог назвать так файл или папку. Теперь вы знаете, что это всего лишь красивая история.

В спящем режиме компьютер продолжает работать, вентиляторы крутятся. Скажите, пожалуйста, что делать?

Это же прекрасно, когда вентиляторы крутятся! Стоило лет эдак десять назад вентилятору **AMD Duron** остановиться на пару минут в процессе активной работы — и нате: омлет из микросхем готов. С пылу с жару, еще дымится.

А если серьезно, то необходимо различать ждущий (Stand by) и спящий (Hibernation) режимы работы компьютера. Переходя в спящий режим, система записывает на жесткий диск содержимое оперативной памяти и полностью отключает питание — и вместе с ним вентиляторы. В ждущем режиме отключается только монитор, жесткий диск и периферийные устройства, но сама система (и вентиляторы тоже) продолжает работать, данные находятся в оперативной памяти. Если вас раздражает шум, можете настроить в BIOS скорость работы вентиляторов в спящем/ждущем режиме.

В описании фильма в Сети часто указывают «BD-rip», но сам фильм при этом в формате AVI. Правда ли, что этот фильм списан с диска Blu-ray? Зачастую такие файлы весят не больше 3 Гб.

Необходимо пояснить: AVI — это не просто формат, а формат-контейнер. Аудио- и видеодорожка в нем могут быть сохранены с любым качеством — и с разрешением 160x120 без звука (запись, сделанная телефоном), и в формате Full HD с десятком звуковых дорожек.

Еще есть тонкий момент: многие пираты (ведь речь идет о пиратских трекерах, верно?) пишут «BD-rip», но имеют в виду «оцифровано с Blu-ray-диска», а вовсе не «оцифровано с Blu-ray-диска с сохранением качества». Да и BR-диск сам по себе не гарантирует Full HD-качества видео — не стоит путать формат оптического носителя с форматом записанных на нем данных. В теории весь объем BR-диска можно забить десятками экранок в ужасном качестве — сам диск от этого «Блю-реем» быть не перестанет.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо на ***hotline@igromania.ru***, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Подробно расскажите, что происходило с компьютером до и после возникновения неполадки, не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

В SMS также не экономьте на описании неполадки и указывайте свой электронный адрес, чтобы мы могли уточнить детали.

В общем, хотите гарантированного качества — покупайте только лицензионные фильмы на Blu-ray-дисках!

В «Игромании» №2/2010 вы выбирали лучший MP3-плеер и тестировали плееры Apple, Sony и COWON. У меня Samsung YP-P3, который почему-то в статью не попал. Этот плеер хуже остальных по звучанию или вы его не включили в тест по другим причинам?

Мы не можем сказать, лучше или хуже ваш **Samsung YP-P3**, так как мы его не тестировали. А не тестировали потому, что, во-первых, он стоит существенно дороже других конкурсантов — почти 7000 рублей за младшую модель, многовато для среднеценового сегмента. Во-вторых, производитель продвигает этот аппарат как решение для просмотра видео, а мы выбирали лучший MP3-плеер. Поэтому, кстати, в тесте не участвовал и достойный аппарат **iriver Spinn**.

Объясните, пожалуйста, в чем отличие видеокарты или кулера «референсного» дизайна от видеокарты или кулера «нереференсного» дизайна?

Недаром говорят, что правильно заданный вопрос содержит в себе добрую половину ответа: одно из значений английского слова «reference» — эталон. Современные видеокарты — крайне сложные устройства, и даже после того, как новые платы появляются в продаже, производство отлаживают еще долгие месяцы, бракуя приличную часть чипов. Чтобы избежать каких-либо проблем с работой свежеиспеченных видеокарт, **AMD** и **NVIDIA** первое время запрещают своим партнерам (**ASUS**, **MSI**, **ZOTAC** и т.д.) что-либо менять в платах и принуждают выпускать чипы по эталонному — референсному — дизайну. В дальнейшем производителям разрешают изменять некоторые элементы видеокарт. Яркий пример — серия **Lightning** от MSI. Карты разгоняются до предела, изменяется цепь питания и охлаждения.

Референсное охлаждение — это кулеры, разработанные и рекомендуемые AMD и NVIDIA. К счастью, тут компании-производители вольны делать все что угодно. Часто они заменяют стандартные системы охлаждения на свои собственные. Насколько они лучше референсных — вопрос спорный, но в любом случае они всегда соответствуют заявленным стандартам AMD и NVIDIA.

У меня DirectX 11 — могу ли я играть в игры, требующие поддержки DirectX 10: к примеру, Resident Evil 5 или Lost Planet: Extreme Condition? Есть у игр, которым достаточно DX9, какие-то преимущества при запуске под DX11?

Последние версии **DirectX** обладают неплохой обратной совместимостью, поэтому все проекты, выпущенные под **DirectX 10**, будут работать и с **DirectX 11**. Большинство трехмерных игр, создававшихся еще под **DirectX 9**, также работают без особых проблем, хотя официально подобная совместимость не заявлена.

Игра, разработанная под DirectX 9, не получит каких-либо выгод при запуске на DirectX более старшей версии. Дело в том, что DirectX 9 — это всего лишь переработка предыдущих версий DirectX, а DX10 писалась практически с нуля: был изменен процесс взаимодействия приложений и аппаратной части, перераспределены нагрузки на видеокарту и процессор. Таким образом, если игра старая, создавалась под DX9 и DX10/11 не поддерживает, то весь их функционал она не использует и никаких преимуществ не имеет.

Про игры, написанные под DX8 и еще более ранние версии DirectX, сказать что-то определенное сложнее. Тут успех зависит от конкретных библиотек, задействованных разработчиком: именно они определяют, будет ли игра работать без нареканий, работать, но глючить или не будет запускаться вовсе.

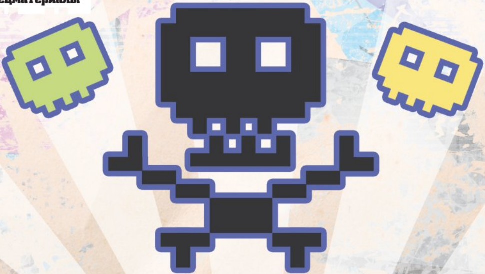
Слышал, что скоро запустится новый браузер российского производства, в котором сайты пишутся на русском, и первый сайт будет называться Кремль.рф. Это правда?

Что вы, браузер российского производства — штука страшная сама по себе, ей даже Кремль.рф не надо! Правда, что в июне 2008 года ICANN, Корпорация интернета для специализированных адресов и номеров, которая в том числе занимается регулированием доменных имен, разрешила использовать национальные нелатинские алфавиты в адресной строке. Сайты «русского» интернета будут базироваться в домене .РФ — до конца марта там шел период приоритетной регистрации для госорганов и владельцев товарных знаков, сейчас регистрация должна быть открыта для всех желающих. Приоритетная регистрация была нужна, чтобы киберсквоттеры (люди, зарабатывающие на перепродаже доменных имен), не могли зарегистрировать, скажем, домен ***Игромания.рф*** и затем предлагать нам купить его за миллион долларов.

Домен ***Кремль.рф*** действительно уже зарегистрирован (самым первым, надо сказать), хотя и не используется. Доменная зона в целом насчитывает уже не одну тысячу сайтов. Убедиться в том, что это не шутки, можно, например, по адресу ***http://пример.испытание***.

Насколько я знаю, для нормальной работы NVIDIA 3D Vision требуется монитор с частотой развертки 120 Гц. А будет ли работать технология, если подключить системный блок к огромному ЖК-телевизору?

Для нормальной работы NVIDIA 3D Vision требуется не только монитор с частотой развертки 120 Гц, но еще и видеокарта мощнее GeForce восьмого поколения плюс специальные активные очки из комплекта. Зато, если все это у вас есть, вы можете подключить к компьютеру не только большой ЖК-телевизор, но и ЭЛТ-монитор, и даже проектор, поддерживающий нужную развертку! К апрелю выводить 3D-изображение могли уже девять проекторов — список моделей можно найти здесь: ***www.nvidia.ru/object/GeForce_3D_Vision_faq_ru.html***.



Владимир Крошилин

Кладбище русских игр

Российские девяностые ассоциируются у нас с черными джипами, вытянутыми трениками, блестящими лысинами и золотыми цепями. Про видеоигры при таких «конкретных» соседях не вспоминают, а потому считается, что в конце прошлого века отечественная игровая индустрия не существовала вовсе. Однако это не так: большие и маленькие студии анонсировали тогда множество проектов — правда, в итоге почти все они не дожили до релиза. Вот лишь некоторые неизвестные и революционные игры, по разным причинам закрытые в девяностые годы.

Камни, ядра и снаряды

«Военный пинбол»

- Жанр: экшен
- Разработчик: «Ронго-Ронго»/NST Interactive
- Издатель: «Союз»
- Дата анонса: 1996 год

«Военный пинбол»: так по версии разработчиков выглядела «Верденская мясорубка».

В середине 90-х программист Алексей Морозов, художник Александр Шварц и композитор Александр Розенблат из студии **«Ронго-Ронго»** сделали себе имя на выпуске мультимедийных продуктов. При поддержке компании **«Союз»** вышли **«Энциклопедия музыкальных инструментов»**, **«Виртуальный DJ»** и **«Алиса в Музыкальной стране»**. Решив полностью заняться видеоиграми, лидер команды Александр Шварц вместе с программистом Алексеем Лисенко основал при Академии наук РФ компанию **NST Interactive** и анонсировал два крупномасштабных проекта: **«Сталкер»**, трехмерный квест по мотивам повести братьев Стругацких, и аркаду **«Военный пинбол»**.

«Сталкер» со временем превратился в **«Пятно»** и вышел в марте 1999 года, а «Военный пинбол» так и не увидел свет. А ведь задумка была неплохой. Казалось бы, пинбол — он и в Африке пинбол, ничего оригинального придумать невозможно. Но нет: планировалось, что игрок будет разрушать трехмерные укрепления, путешествуя во времени. По сюжету надо было обстреливать Карфаген из римской катапульты, разносить на кирпичики оплот гугенотов — крепость Ла-Рошель (ту самую, которую осаждали мушкетеры Дюма) — и даже участвовать в битве при Вердене во времена Первой мировой войны.

Почему ждали: необычная концепция и симпатичная трехмерная графика

РЕЙТИНГ ОЖИДАНИЯ

Неизданные черновики Гомера

«Одиссея»

- Жанр: квест
- Разработчик: «Русский барьер»
- Издатель: «Акелла»
- Дата анонса: 1997 год

«Одиссея»: бедный Одиссей так и не починил свой корабль.

«Одиссея»: разработчики называли свою игру пазл-адвенчурой.

В 1997 году сотрудники **«Русского барьера»** решили дополнить поэму Гомера новым эпизодом. По замыслу лидера проекта Андрея Мальцева **«Одиссея»** (она же «Одиссей», она же «Неопубликованная одиссея» — воистину пророческое название, капитан Врунгель тысячу раз прав) должна была стать сборником головоломок в античных декорациях.

После очередной немилости Посейдона Одиссей попадает на остров в форме гигантской каменной руки, с которого можно выбраться, лишь решив множество разных задачек. За каждую разгаданную головоломку герой получает энное количество очков, которыми может расплачиваться с Зевсом, Меркурием, циклопом, кентавром и другими персонажами за помощь в решении новых задачек.

Сначала разработчики хотели создать полностью трехмерные головоломки, однако они сильно диссонировали с плоскими акварельными бэкграундами игры, поэтому все локации привели к единому мультяшному стилю а-ля первая часть **Broken Sword** (прорисовкой фонов, кстати, занималась команда художников **«Союзмультфильма»** под руководством Владимира Гагурина).

В начале 1998 года появилась крошечная демоверсия игры. Релиз должен был состояться перед новогодними праздниками, однако все планы разработчиков рухнули вместе с российской экономикой в августе 1998-го.

Почему ждали: мировая классика глазами художников «Союзмультфильма»

РЕЙТИНГ ОЖИДАНИЯ

Рекордсмены

Falling Stars и безымянная онлайновая ролевая игра

- Жанр: ролевая игра
- Разработчик: TS Group Entertainment
- Издатель: отсутствует
- Дата анонса: 1997 год

В 90-е годы рекордсменом по количеству анонсированных, но так и не вышедших игр стала московская студия **TS Group**. Студию сформировали в 1994 году бывшие сотрудники корпорации **ComputerCenter** во главе с программистом Сергеем Титовым (позже участвовал в разработке **Gears of War**, **MechAssault** и **League of Legends**). Первоначально друзья хотели заниматься консалтингом в области компьютерных технологий, но вскоре, вдохновленные **Ultima**, взялись за создание собственной двухмерной RPG **Kinslayer: The Exile**, а после нее всего за шесть месяцев сделали игру **The Lethal Speed**. В 1997 году TS Group занималась трехмерным движком **Eternity Engine**, получившим весьма лестные отзывы на выставке **COMDEX**, и разрабатывала аркадную гонку «**Дорожные войны**» (выпущена «**Букой**» в апреле 1997-го).

Сдав автогонку издателю, TS Group анонсировала сразу четыре проекта: **Dark Slide**, **Private Wars** (об обеих ниже), **Falling Stars** и безымянную онлайновую ролевую игру. О ней информации ничтожно мало, известно лишь, что сюжет был тесно связан с фантастическим миром Falling Stars, и все.

О самой Falling Stars известно чуть больше. Разработчики относили игру к жанру SF CRPG (научно-фантастическая компьютерная RPG), действие разворачивалось в огромной вселенной: по словам разработчиков, сценарист создал детально проработанный мир в лучших традициях «**Звездных войн**». Планировалось сделать акцент не на уничтожении врагов и поиске предметов, а на общении игроков друг с другом — для выполнения заданий нужно было объединяться в группы. Для конца 90-х идеи были просто революционные — правда, так и остались на бумаге.

ПОЧЕМУ ЖДАЛИ: первая русская онлайновая ролевая игра задолго до появления «Аллодов онлайн», да еще и с офлайновым вариантом

РЕЙТИНГ ОЖИДАНИЯ

Средневековый хакер

Dark Slide

- Жанр: квест
- Разработчик: TS Group Entertainment
- Издатель: отсутствует
- Дата анонса: 1997 год

В 1997 году Dark Slide создавалась на полностью трехмерном движке.

Помимо RPG и MMORPG, в закромах **TS Group** был квест **Dark Slide** с миром, очень похожим на мир «**Лабиринта отражений**»: подобно Лукьяненко, сотрудники TS Group предположили, что в XXI веке люди будут проводить все свое свободное время в виртуальных мирах.

Главный герой Dark Slide — молодой хакер. В реальной жизни он промышляет взломом электронных счетов, но стоит ему надеть на голову специальный шлем и подключить к пальцам высокочувствительные датчики — как он превращается в путешествующего по средневековому королевству мага. Однажды во время взлома очередной банковской системы нашего героя ловит полиция, за кражу ему светит пять лет тюрьмы. Впрочем, есть альтернативный вариант: необходимо внедриться в шайку особо опасных хакеров и сдать их властям. Как это сделать? Встретиться с преступниками в виртуальном мире! Если бы игра вышла, то мы выполняли бы задания правоохранительных органов и в конечном счете выводили бы негодяев на чистую воду.

ПОЧЕМУ ЖДАЛИ: приключения в двух непохожих друг на друга мирах

РЕЙТИНГ ОЖИДАНИЯ

Солдаты удачи

Private Wars

- **Жанр:** тактический экшен
- **Разработчик:** TS Group Entertainment
- **Издатель:** отсутствует
- **Дата анонса:** 1997 год

Private Wars образца 1998 года: взгляд на мир через прицельную сетку Leupold Mark 4.

Private Wars начала 1999 года: за год разработки качество графики значительно улучшилось.

Private Wars конца 1999 года: в игре появились как дневные, так и ночные миссии.

В процессе разработки **Private Wars** претерпела множество изменений. Изначально игра использовала изометрическую проекцию и пошаговый режим а-ля **Jagged Alliance**, но вышедшая весной 1998 года **Spec Ops: Rangers Lead the Way** изменила планы Сергея Титова. После тщательного изучения игры **Zombie Studios** он решил, что надо обязательно добавить в Private Wars бои в реальном времени и свободное переключение камеры с вида от первого лица на вид от третьего лица.

Сюжет Private Wars довольно прост: отставной сотрудник спецслужбы основывает подразделение наемников (максимальный размер отряда — восемь человек). Главный герой — мастер на все руки. Он и в боевых операциях участвует, и приказы раздает, и оружие с транспортом закупает, и отбирает новых солдат. Всего доступно шестьдесят персонажей, у каждого есть какой-то особенный навык: один герой отличается недюжинной силой, другой — выносливостью, третий метко стреляет, четвертый отлично обращается со взрывчаткой и так далее. Кроме того, одних солдат удачи связывает друг с другом долгая дружба, поэтому они лучше работают в команде. У других, наоборот, взаимная неприязнь, и они ни за какие коврижки не станут сражаться вместе.

Операции проходят как на больших открытых пространствах, так и в закрытых помещениях. Например, в одной из миссий необходимо спасти пассажиров самолета, рухнувшего посреди объятой пламенем гражданской войны Демократической Республики Конго. В другой террористы захватывают нефтедобывающую платформу в Азербайджане — нефтяники почему-то обращаются за помощью не к государству, а в частное агентство.

Доживи Private Wars до релиза, в настройках можно было бы выбрать степень реалистичности геймплея. Любите разудалые перестрелки? Вот вам тонна оружия, горы патронов, полоска здоровья и разбросанные на земле аптечки. Цените правдоподобность? Тогда получите ограничение на вес снаряжения и будьте готовы погибнуть от шальной пули.

ПОЧЕМУ ЖДАЛИ: наш ответ буржуйским Spec Ops: Rangers Lead the Way, Tom Clancy's Rainbow Six и Delta Force

РЕЙТИНГ ОЖИДАНИЯ

Война за нефть

«Вьюга в пустыне»

- Жанр: тактическая стратегия
- Разработчик: DOKA Media
- Издатель: DOKA Media
- Дата анонса: 1997 год

«Вьюга в пустыне»: так в 1998 году в игре были представлены танковые сражения.

«Вьюга в пустыне»: заставка была готова в 1997 году.

«Вьюга в пустыне»: так выглядел режим сражений в реальном времени в начале 1997 года.

«Вьюга в пустыне»: разработчики планировали создать огромное количество видеороликов, в которых бы крупным планом показывалась задействованная в сражениях техника.

«Вьюга в пустыне»: а это уже скриншот середины 1998 года.

В 1995 году зеленоградская компания **DOKA Media** выпустила первую полностью разработанную в России стратегию **Total Control**. Космические сражения пользовались большим успехом, и вскоре команда DOKA Media принялась за новую игру, решив, правда, сменить футуристических роботов на современные танки. Идейный вдохновитель «**Вьюги в пустыне**», сценарист и главный программист Данила Воробьев, черпал вдохновение из произведений Тома Клэнси.

В основу сюжета «Вьюги» был положен вымышленный конфликт США с целой россыпью ближневосточных стран. На вооружении янки стояли «Абрамсы», «Брэдли», «Кобры» и «Блэк Хоки», у арабов — купленные в России Т-80, БМП, Ми-24, КА-50 «Черная акула». С технической информацией разработчикам помогал концерн «РосВооружение».

Игру планировали разделить на два этапа. Первый — тактические перемещения войск на стратегической карте в пошаговом режиме. Второй — бои в режиме реального времени (через три года эта формула будет удачно реализована создателями **Shogun: Total War**). На практике геймплей «Вьюги в пустыне» выглядел следующим образом: вы приказываете расставленным на стратегической карте подразделениям двигаться в определенном направлении, затем наблюдаете за перемещениями противника. Ход равен одному дню, никакой добычи ресурсов, строительства и прочих экономических штук нет. Однажды войска сталкиваются друг с другом. Если одна из сторон значительно уступает другой в живой силе (например, пехотный батальон выходит против целой дивизии), то результат стычки просчитывается автоматически. При относительном равенстве сил вы переноситесь с тактической карты на поле боя.

В режиме сражения игроку доступно три окна. В первом на карте местности пиктограммами обозначены различные подразделения. Кликнули мышью на один из значков — приказали что-то вертолетному полку, на другой — вызвали на связь танкистов. Во втором окне можно наблюдать за разворачивающимися событиями с высоты птичьего полета (управление осуществляется по классической схеме point & click: обводите рамкой нужное количество пехотинцев, пушек и БМП — и айда крушить врага). Наконец, в третьем окне можно порулить каким-то одним юнитом.

Альфа-версию игры показали публике на международной выставке вооружений IDEX, прошедшей ранней весной 1997 года в Абу-Даби. Обычным игрокам пришлось подождать майского фестиваля компьютерной графики «**Аниграф**», на котором «Вьюга в пустыне» была признана самой перспективной разработкой года наряду с проектами «**Аллоды: Печать Тайны**» и «**Петька и Василий Иванович**». «Вьюгу» планировали завершить уже к осени, но по техническим причинам выход перенесли на июнь 1998 года, затянули, потом в августе случился кризис — после разработчики стали говорить уже об апреле 1999-го.

В 1999 году DOKA Media заявила, что точная дата релиза будет объявлена после того, как завершатся переговоры с западными издательствами, — и с той поры об игре нет ни слуху ни духу. Константин Шевчук, технический директор **DOKA Studios** (дочерняя компания фирмы DOKA Media), не исключает, что компания вернется к игре в скором времени. У разработчиков сохранилось большое количество материалов, многие из которых не устарели и сейчас, однако проекту требуется современный движок.

ПОЧЕМУ ЖДАЛИ: реалистичная тактическая стратегия с тремя вариантами управления боевыми подразделениями

РЕЙТИНГ ОЖИДАНИЯ

Планов громадье

«Архипелаг»

- Жанр: стратегия с элементами ролевой игр
- Разработчик: K&K Studio
- Издатель: «Акелла»
- Дата анонса: 1997 год

Позже некоторые технические наработки «Архипелага» использовались в первой части «Корсаров».

В 1997 году на фестивале компьютерной графики «Аниграф» подмосковная **K&K Studio** показала отрывки из стратегии «**Архипелаг**». Игра здорово выделялась на фоне остальных проектов: она создавалась на мощном по тем временам движке, там были полностью трехмерные объекты и свободно масштабируемая карта местности. Текстуры для ландшафтов и построек создавала настоящий мастер своего дела — член Союза художников Ирина Егорова.

Рассказать о геймплее двумя-тремя предложениями не получится — слишком уж много задумал лидер проекта Григорий Красноженов. Сеттинг «Архипелага» — русское средневековье: представьте себе ожившие народные сказки с добрыми молодцами, красными девицами, богатырями и былинными злодеями. Мы оказываемся в небольшом поселении славянского племени Веттан, где живет восемнадцатилетний главный герой Ролан. По ходу сюжета он возглавляет родное племя, разбирается со Змеем Горынычем и завоевывает соседние острова, на которых проживают другие народы. Ролан распоряжается воеводами, старостами и волхвами. Первые руководят войсками и выполняют небольшие квесты, вторые разрешают экономические вопросы (наладить в деревне добычу 20 видов ресурсов самостоятельно — та еще морока), третьи лечат и дают советы — предсказывают погоду, находят залежи полезных ископаемых и т.д.

Каждый персонаж специализировался на каком-то одном деле (всего придумали 30 профессий) и обладал восьмью параметрами, которые менялись по мере накопления опыта. Например, характеристики ратника улучшались с каждой новой тренировкой или победой над врагом. В то же время игрок мог принудительно заставить персонажа поменять свою специализацию — скажем, во время войны согнать под свои знамена всех крестьян.

«Архипелаг» не вышел, потому что команда из пятнадцати человек его попросту не вытянула: разработчикам требовалось не только создать сложную экономическую модель и разветвленную ролевую систему, но и совместить эти два элемента вместе, а это оказалось им не под силу.

Почему ждали: игра с впечатляющей по меркам 1997 года графикой и необычным геймплеем

РЕЙТИНГ ОЖИДАНИЯ

Веселая война

«Евразия: Апокалипсис»

- Жанр: стратегия
- Разработчик: Grifon Entertainment
- Издатель: ElectroTECH Multimedia
- Дата анонса: 1997 год

«Евразия: Апокалипсис»: зеленая бронетехника с красными полосками против зеленой бронетехники с синими полосками — не смешно.

Для успешной игры в «Евразии: Апокалипсисе» нужно было искусно использовать преимущества рельефа.

По версии московской студии **Grifon Entertainment**, в 1999 году на нашу планету падал огромный метеорит, который вызывал глобальное затопление. Целые континенты оказывались под водой, а США, Китай, Союз арабских стран и Россия вступали в ожесточенную борьбу за возвышающуюся над мировым океаном Евразию.

Разработчики сильно обижались, когда их проект пытались сравнивать с многочисленными клонами **Command & Conquer**. Да, и там, и там на картинках изображены стреляющие друг в друга танчики. Но различия крылись в деталях: в «**Евразии**» не было добычи ресурсов, там делалась ставка на развитие персонажей. У каждого бойца был десяток разных параметров, и без грамотного экипажа эти самые танчики превращались в груду бесполезного металлолома. Чем опытнее был боец, тем лучше он истреблял врагов. Это правило распространялось и на танкистов, и на артиллеристов, и на простых пехотинцев. Кроме того, игрок мог задать маршрут движения боевых единиц и определить тактику действий на определенном участке карты: вот здесь спрятаться за укрытиями, а вот тут открыть шквальный огонь.

Еще одна особенность «Евразии» — черный юмор, порой на грани фола. Среди юнитов попадались двойники известных политиков, героев фильмов и просто смешные персонажи: новый русский в малиновом пиджаке, дед в майке-алкашке с двустволкой наперевес, безумный роллер и прочие неординарные личности. Интерфейс был выполнен в стиле советской аппаратуры 70-х годов, а вместо привычной стрелки-указателя в качестве курсора выступала мятая беломорина.

ПОЧЕМУ ЖДАЛИ: попытка скрестить Krush, Kill 'n' Destroy с Jagged Alliance и приправить результат черным юмором

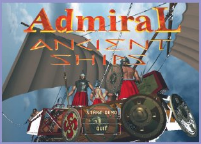
РЕЙТИНГ ОЖИДАНИЯ

По морям, по волнам

Admiral: Ancient Ships

- Жанр: стратегия с элементами ролевой игры
- Разработчик: Meridian'93
- Издатель: Megamedia
- Дата анонса: 1997 год

В Admiral: Ancient Ships все наземные постройки нужны были, чтобы обслуживать флот.



Демоверсию Admiral: Ancient Ships до сих пор можно скачать с сайта PCWorld (ищите в Google по названию игры).

В отличие от Admiral: Sea Battles, в Ancient Ships сражения проходили в режиме реального времени.

В 1996 году украинская компания **Meridian'93** при поддержке издательства **Megamedia** выпустила пошаговую стратегию **Admiral: Sea Battles**. Игра потерпела фиаско в США, зато неплохо продалась в Германии, Японии, Южной Корее и на Тайване.

Спрос рождает предложение — вскоре разработчики взялись за вторую часть сериала, **Admiral: Ancient Ships**. На смену многопушечным парусным судам пришли корабли античной эпохи. Игроку предлагали на выбор одну из четырех противоборствующих сторон: Египет, Финикию, Грецию или Рим. Необходимо было возвести вдоль береговой линии различные сооружения (доки, мастерские, кузницы, школы и храмы), построить мощный флот и сокрушить противника. В отличие от Admiral: Sea Battles, в Ancient Ships сражения проходили в режиме реального времени.

Каждой стране было доступно пять классов кораблей: рыбацкий (они добывали рыбу, янтарь и китовый ус), торговый и три военных. Малый военный корабль обладал слабым вооружением, зато только он мог пройти по мелководью, где вооруженные баллистами и катапультами средние и большие военные корабли садись на мель; от игрока требовалось умело использовать сильные стороны своего флота и компенсировать слабые.

Почему ждали: захватывающие морские сражения между античными государствами

РЕЙТИНГ ОЖИДАНИЯ

Питерские орки

Warcraft Adventures: Lord of the Clans

- **Жанр:** квест
- **Разработчик/издатель:** Blizzard Entertainment
- **Дата анонса:** 1997 год

До выхода игры оставались считанные месяцы, был даже утвержден макет обложки.

Гром Хеллскрим в тяжелых раздумьях.

Триумфатор Тралл на стене захваченного замка лорда Блэкмура.

Выражаясь языком устроителей кинофестивалей, **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** проходит у нас вне конкурсной программы. Дело в том, что де-юре разработчиком и издателем считается **Blizzard Entertainment**. Де-факто же Warcraft Adventures создавала мультинациональная команда. Производство видеороликов заказали китайским специалистам, американцы занимались написанием сценария, записью звука и осуществляли общее руководство проектом («просто проверяли баланс и качество», как говорит продюсер Билл Ропер). А вот за движок, дизайн и графическое наполнение отвечала питерская студия **Animation Magic**.

В 1996 году, когда был дан зеленый свет квесту по вселенной Warcraft, у Blizzard дел и так хватало: сотрудники головного офиса корпели над **StarCraft**, а **Blizzard North**, бывшая студия **Condor**, тестировала **Diablo**. Подыскивая аутсорсеров, близзардовцы «оценили классическую анимацию русских разработчиков и были потрясены: она оказалась замечательна и напоминала нам о квестах, в которые мы так любили играть» (снова цитата Билла Ропера).

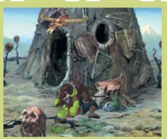
Главным героем Warcraft Adventures: Lord of the Clans должен был стать выросший в неволе орк Тралл. Во время войны лейтенант Аделас Блэкмур нашел в одной из разоренных орочьих деревень закутанного в пеленки младенца и решил вырастить из него эдакого верного цепного пса. Прошло 22 года. За это время Блэкмур дослужился до звания генерала и получил титул лорда, а его подросший питомец стал участвовать в гладиаторских боях на потеху достопочтенной публики. Единственным, что напоминало Траллу о его прошлой жизни, был обрывок пеленок с непонятным символом.

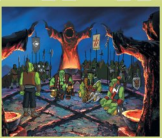
Начинается игра: Тралл сбегает из замка и, плутая, через несколько дней натыкается на скрывающийся в лесах клан Боевая песнь под командованием Грома Хеллскрима. Юного орка представляют бывшему вождю Орды Оргриму Думхаммеру. От него Тралл узнает историю своего происхождения. Оказывается, его отец был предводителем клана Ледяной волк — вскоре Тралл найдет сородичей, покажет им вышитый на пеленках символ и станет их вождем. Под командованием Тралла объединившиеся орочьи кланы нападут на людей, освободят пленных орков и финале игры захватят замок лорда Блэкмура.

Весной 1998 года, перед E3, была собрана тестовая версия. В нее вошли 60 прорисованных фонов, 70 персонажей и около 40 000 кадров анимации. В американской студии записали голоса актеров. Тралла озвучивал Клэнси Браун (самая звездная роль — главный отрицательный персонаж в первой части «Горца»), а Оргрима Думхаммера — Питер Каллен (его голосом говорит Оптимус Прайм в мультсериале «Трансформеры»). Но за месяц до **E3**, 22 мая, в офисе Blizzard состоялось совещание, в ходе которого и было принято неожиданное решение свернуть разработку.

Причина закрытия неизвестна. Поговаривают, что руководство компании посчитало, что игра выглядит не лучше уже вышедшей **The Curse of Monkey Island** и наверняка окажется слабее грядущей **Grim Fandango**. Официальная версия Билла Ропера звучала следующим образом: «Мы собирались создать все, что должно входить в состав замечательной приключенческой игры: колоритных персонажей, сильный сценарий, отличную озвучку и связанные с сюжетом интересные загадки. Когда мы добились, чего хотели, стало понятно, что мы отстали в плане технологий. Мы посмотрели игру и подумали: «Она была бы хитом три года назад, но сейчас нам нужно сделать что-то новое...» — и мы закрыли проект. Впоследствии мы поняли, что это было правильное решение, мы сразу почувствовали, как с наших плеч упала тяжелая ноша. Все говорили: «Да, Билл, ты был прав, мы должны были отменить игру». Нам стало легче от того, что больше не требовалось постоянно вытягивать этот проект за волосы. Мы никогда не сомневались в правильности этого решения».

Та самая пеленка с символом клана Ледяной волк.


Оргрим Думхаммер натравил на юного пришельца одну из своих собак.


Лидеры недавно разрозненных кланов обсуждают совместный план нападения на людей.

Чудо-юдо атакует

«Крайты»

- **Жанр:** стратегия
- **Разработчик:** Gelios
- **Издатель:** «Акелла»
- **Дата анонса:** 1997 год

Таксофонные будки в «Крайтах» стоят не на асфальте, а на земле — грубая дизайнерская ошибка.

Прокатиться на машине в «Крайтах» было нельзя — техника в игре использовалась лишь в качестве декораций.

Игроки со стажем наверняка помнят первые русские шутеры — «**Старое золото**», «**Подземелья Кремля**» (обе игры вышли в 1995-м) и «**Смуту: Оживших мертвецов**» (1997). Геймплей и графика в них оставляли желать лучшего, зато они были нашими, родными «стрелялками». Все три игры разработала компания **Gelios**. Собственно, тогда «компания» состояла из двух человек — братьев Александра и Андрея Разбаковых.

А в начале 1998 года (и об этом не все знают) тандем хотел выпустить еще одну игру — «**Крайты**». Не доживший до релиза шутер создавался на новом графическом движке. В отличие от «Подземелий» и «Смуты», программировали его не на C++, а на Delphi. На смену крестьянам, боярам и стрельцам должны были прийти небольшие кусачие существа — крайты (внешне они напоминали помесь Чеширского Кота с тварями из фильма «Зубастики»). Изменились и декорации: действия разворачивались в одном из современных российских городов. Герою предстояло пройтись по улицам, спуститься в канализацию и взлететь с помощью прикрепленного к спине реактивного ранца на высоту двенадцатиэтажного дома.

Почему ждали: какой же русский не любит быстрой езды и доморощенных шутеров?

Рейтинг ожидания

Продолжение следует...

В следующих номерах мы продолжим рассказ о невышедших русских играх: вы узнаете, как долго разрабатывался «Всеслав Чародей», какова судьба первого проекта Виталия Шутова «Бестиарий», чем занималась Alawar Entertainment до прихода на рынок казуальных игр, что стало с отечественной Grand Theft Auto и сколько еще русских квестов не дожили до релиза.

Текст: **Сергей Климов**
Фотографии: **Екатерина Немова**
Иллюстрации: **Ганбат Харчин**

В Турции тоже делают игры

Армаган Явуз, доктор физико-математических наук, разработчик игр серии Mount & Blade, основатель и главный дизайнер TaleWorlds, единственной в Турции студии, чьи игры издаются на международном рынке, — о подержанных машинах, о расстреле в аэропорту, о месте игр в Турецкой Республике и о том, как он стал рок-звездой

Автора!

Сергей Климов — генеральный продюсер московской студии Snowball Studios и постоянный автор журнала «Игромания». Играми занимается 14 лет, за это время успел издать в России более 200 проектов для всех платформ — PC, PS2, PSP, PS3, Xbox 360, Wii и DS, хотя к PC относится с особым трепетом. Из собственных игр одну успел разработать и издать (Pike), другую — разработать и заморозить («Всеслав»).

В настоящий момент Сергей и его команда развивают собственное продюсерское направление, работая над игрой про войну СССР в Афганистане, проектом для детей на основе современного телесериала и ролевым приключением, которое строится на движке Mount & Blade: Warband. Больше всего Сергей хочет когда-нибудь взять в своем издательском отделе академический отпуск, уехать в Чехию к своему приятелю Якубу Дворски и поработать, наконец, пару лет над «Всеславом».

Привет, Армаган! Очень давно хотел с тобой поговорить, потому что и игра, и студия у тебя совершенно необычные. Но разве возможно выцепить тебя на два-три часа? Мы, как ни встретимся, так все урывками. Хорошо, хоть сейчас выбрались чаю попить, да и то где — в Стокгольме!

Привет! Да, со временем у меня проблемы. *(улыбается)* Это одна из тех вещей, про которые никто не рассказывает на конференциях, а зря. У нас небольшая студия. Мы делаем игры, и в этом направлении наши затраты по ресурсам вполне предсказуемы — если надо, например, усилить команду художников, мы берем еще одного художника или заказываем что-то на стороне. Но чем популярнее твоя игра, тем больше времени необходимо тратить на вещи, напрямую с разработкой не связанные, но которые трудно кому-то перепоручить, — на общение не только с игроками, но и с прессой, с издателями. Из-за этого я теперь отвечаю на почту с задержкой в три, в пять дней, а иногда и вообще не отвечаю. Кто-то, может быть, думает, что я зазнался. Или что я плохо пишу по-английски. *(смеется)*

Кто-то, кстати, наверняка так думает. (улыбается) Ты же из Турции, и люди слабо себе представляют, что это за страна...

Ну, если бы я не знал других независимых разработчиков с похожими проблемами — но при этом в Германии и Америке, — я бы, может, и согласился: кто их знает, этих турков. *(улыбается)*

Я, кстати, в тебе никогда не сомневался. Меня мой итальянский директор в «Диснее» так учил: если на твое письмо не отвечают, значит, ты его по-

О Mount & Blade так или иначе слышали все, кто интересуется видеоиграми. Но вряд ли кто-то поверит, что игра была сделана небольшой турецкой студией, которую основал университетский профессор.

дурацки написал. Упрости формулировки и высылай заново.

Если бы все так поступали! Я очень даже не прочь пообщаться по душам и подробно рассказать про свою игру, но я не могу потратить на такое общение больше времени, чем я сейчас трачу на дизайн, понимаешь? Если я не отвечу на почту, но поработаю над проектом, будет лучше, чем наоборот, когда все обо мне будут писать, все будут меня любить, но **Mount & Blade** при этом останется стоять на месте. Так что пока я себя веду как какая-нибудь недоступная рок-звезда. Вынужденно недоступная, хочу заметить.

Я, как издатель, тоже через это прошел с успешными проектами. Помню, когда мы объявили, что издаем Mass Effect, мы были готовы поработать с десятью, максимум — с двадцатью журналистами. А к нам обратились все 120, включая таких, которые про нашу отрасль вообще ничего не знали... Скажи, мистер рок-звезда, а ты вообще как начинал в индустрии?

Для рок-звезды — достаточно скучно: ни наркотиков, ни рок-н-ролла не было. *(смеется)* Я начинал как ученый и много лет хотел заниматься только академическими исследованиями. Сначала четыре года учился на инженера, потом три года готовил кандидатскую...

Какая тема?

Искусственный интеллект. Это меня всегда больше всего интересовало. Потом, после кандидатской, еще два года работал над докторской.

То есть ты в течение девяти-десяти лет жил только наукой?

Да, был ученым. При этом долгие годы — еще и активным социалистом. *(улыбается)* А потом вот решил стать предпринимателем.

Ты так сейчас это сказал, как будто это отдельное направление деятельности — предпринимательство. У нас обычно разработчики что угодно про себя говорят, но только не то, что они «занимаются бизнесом» или «зарабатывают деньги». Обычно как раз наоборот — в России в разработку идут идеалисты, которым игровая индустрия дороже денег.

> Мы — единственная в Турции команда, которая разрабатывает игры для международного рынка. Всех, кого мы берем в студию, приходится учить с нуля. Зато выбор большой

Ты знаешь, сначала я много лет преподавал, а потом резко сменил род занятий, открыл собственную компанию, нанял людей, задумался о финансировании — это иначе как предпринимательством и не назовешь. Может быть, если бы я раньше работал в банке, то переход в игровую индустрию был бы таким глотком воздуха, поступком против системы. Но я-то шел с другой стороны, с академической! Любая игровая студия что-то делает, но затем не отдает, а продает за деньги — по сравнению с профессорской работой в университете это самое настоящее предпринимательство.

И почему ты бросил университет? Что тебя подвигло?

> Для рок-звезды я начинал достаточно скучно: четыре года учился на инженера, потом три года готовил кандидатскую, потом два — докторскую... ни наркотиков, ни рок-н-ролла не было

Философия. Когда я начал заниматься искусственным интеллектом, я стал глубже изучать и философию, в частности, Бертрана Рассела. И в какой-то момент я понял, что академия — не для меня. Я себе сказал, что должен быть способен на что-то большее, чем просто изучение того, что сделали другие...

С большими амбициями открывал студию? Ожидал, например, что когда-нибудь будешь давать интервью главному российскому игровому журналу, обсуждая международный успех своей игры?

Нет, так далеко я не загадывал. *(улыбается)* Все само собой сложилось.

Ты на науку потратил столько лет — не жалеешь?

Трудно сказать. Иногда я думаю, что столько всего успел бы сделать, если бы начал заниматься играми сразу же после университета! Но кто его знает. Быть может, получилось бы совсем наоборот, и без всех этих лет, проведенных в науке, у меня бы с играми ничего и не вышло.

Турецкий гражданин

Арманган, когда я много лет назад услышал, что Mount & Blade сделана турецкой студией, мне в первую очередь захотелось узнать, есть ли в Турции другие разработчики игр. Или TaleWorlds одинока?

Как студия-разработчик в широком смысле слова мы в Турции не одиноки. Но мы — единственная команда, которая разрабатывает игры для международного рынка. Все осталь-

Конный поединок, по словам Армагана, «это такая многосторонняя штука, что игровой процесс можно прорабатывать до бесконечности». Чем TaleWorlds и занималась в Mount & Blade: Warband.

ные работают только на турецкий рынок социальных, онлайновых игр.

Трудно работать в такой среде?

Конечно, бывает и трудно. У всех, кто чем-то занимается сам по себе, вне индустрии (хоть студию открывает, хоть пекарню), возникают одни и те же проблемы — и приходится заново изобретать велосипед. Нам неоткуда взять людей с опытом, потому что на рынке никто, кроме нас, не разрабатывает схожие проекты. Всех, кого мы берем в студию, приходится учить с нуля.

Но ведь и борьбы за ценные кадры должно быть меньше?

Да, мы — единственная такая команда в стране, поэтому мы своего рода магнит для всех, кто хочет в Турции разрабатывать большие игры. При этом мы находимся в Анкаре, в городе с прекрасным университетом, и благодаря этому имеем возможность отбирать лучших специалистов из тех, кто к нам приходит.

Игры в Турции популярны?

Про игры знают и относятся к ним спокойно. Например, если сын скажет своим родителям, что после института собирается разрабатывать игры, то реакция родителей будет позитивной — это хорошая профессия. Если я на рынке разговариваю с продавцом, то могу сказать, что занимаюсь играми, и он тоже к этому нормально отнесется. Другой вопрос, если бы я ему сказал, что занимаюсь исследованием генома человека...

> Про игры в Турции знают и относятся к ним спокойно. Если сын скажет своим родителям, что после института собирается разрабатывать игры, то реакция у родителей будет позитивной — это хорошая профессия

Или нанотехнологиями?

А что такое нанотехнологии? *(смеется)* Ну да, геном или нанотехнологии... я думаю, в принципе это понятные вещи, однако трудно представить, что там на выходе получается — не пощупать, не потрогать. С играми же все проще, почти все хоть раз играли на компьютере или на телефоне.

Ну, вот ты говоришь человеку, что разрабатываешь игры, — какова первая реакция?

Обычно люди говорят: «А, игры... Слушай, а для моих детей у тебя ничего не найдется?» *(смеется)*

> Когда я говорю, что разрабатываю игры, люди обычно спрашивают: «А, игры... Слушай, а для моих детей у тебя ничего не найдется?»

А вообще в Турции много играют?

Да, много. Один парень, который работает таксистом и часто подвозит меня в аэропорт, как-то раз услышал, что я по телефону обсуждаю Mount & Blade. Мы разговорились, и оказалось, что он постоянно играет в онлайновые игры и даже возглавляет клан в турецкой MMO-игре про мафию...

Во что еще у вас играют?

Сейчас у нас играют в основном в многопользовательские игры. Самые популярные — **World of Warcraft**, футбольные симуляторы. Недавно начался сдвиг в сторону социальных и браузерных проектов, и эти игры стали такими востребованными, что теперь каждый крупный оператор открывает офис в Турции, чтобы выйти на наш рынок напрямую. **Facebook**, например, сейчас очень-очень популярен. Если сравнить процентное соотношение между населением страны и числом людей, которые зарегистрированы в Facebook, то Турция войдет в число стран-лидеров.

Какие-то успешные турецкие игры можешь вспомнить?

TaleWorlds — единственная в Турции студия, которая делает игры для международного рынка. При этом профессия игрового разработчика в стране социально одобряемая, а государство поддерживает IT-индустрию.

Да, таких вообще довольно много среди онлайновых проектов. Из последнего — **Knight Online**. Крайне популярная, в Турции несколько миллионов человек в нее играют.

По подписке — или у вас в основном условно-бесплатные проекты?

Онлайновые игры работают у нас преимущественно по free-to-play модели — на микротранзакциях. Этим мы на Азию похожи.

Один таксист часто подвозит меня в аэропорт — однажды оказалось, что он постоянно играет в онлайновые игры и даже возглавляет клан в турецкой MMO-игре про мафию

Армаган, а как у вас в стране политики к играм относятся? У нас после того, как в последней части Call of Duty обнаружилась сцена с российским аэропортом, некоторые сразу захотели ввести цензуру, а конкретно Modern Warfare 2 запретить — как игру экстремистского толка...

Если брать крайние мнения, у нас ситуация похожая. Если бы в последней части Call of Duty была сцена с турецким аэропортом, я уверен, что некоторые наши политики тоже устроили публичный скандал. Помнишь фильм «**Полуночный экспресс**»? Там турецкие власти приговорили американского гражданина к беспрецедентно длинному заключению, больше тридцати лет, за то, что он пытался вывезти из страны два килограмма наркотиков. Некоторые тогда посчитали, что фильм слишком некрасиво показывает нашу страну, и запретили прокат. Но, несмотря на это, у нас все его посмотрели, и спустя некоторое время запрет пришлось отменить.

Я вот не могу понять, почему в фильме про Джеймса Бонда, допустим, можно убить министра юстиции Российской Федерации — и никто не скажет, что это антироссийская пропаганда, потому что и ежу понятно, что это фильм, выдумка. А вот в игре стрелять в модельки с текстурками красных звездочек — это нини. Если уж бороться с насилием, то начинать надо с телевидения, и неважно, какой там национальности «убиваемые». Рэмбо что в книге, что в кино взрывает американских солдат грузовиками, афганцев убивает... и ничего, я всю серию прочитал, просмотрел — и пока не тронулся.

Я согласен, это абсурдно. В каждом фильме, в каждой игре есть хорошие парни и плохие парни, и, как ни крути, у плохих парней должна быть хоть какая-то национальность, они ведь не могут быть злодеями без родины. Но получается, что если русский режиссер снимает фильм про плохих русских, которых убивают, то это нормально, а если турецкий или американский режиссер делают то же самое, то это уже «оскорбление нации». Хотя для самих режиссеров это просто сюжетная линия, а не политический заказ. Они как видят, так и снимают.

Что с этим делать, как ты думаешь? Писать сценарии в стиле Станислава Лема, у которого в «Эдеме» были просто Инженер, просто Доктор, просто Химик?

Если бы у нас повторилась история с Call of Duty и турецким аэропортом, скандал был бы очень громким

Не знаю. Я так скажу: если бы у нас повторилась история с Call of Duty и турецким аэропортом, скандал был бы очень громким. Консервативные газеты и телеканалы в Турции и так нападают на игры при каждой возможности, требуют их запретить, делают из игровой индустрии козла отпущения, вешают на нее все проблемы современного общества, включая насилие. А тут — такое подспорье...

Не так давно случилась нехорошая история, когда одного мальчика из младших классов убили старшие ребята. И они потом в полиции рассказали, что поссорились на почве компьютерной игры. Все консервативное крыло у нас сразу подняло волну возмущения: раз дети играли в онлайновую игру, значит, дети убили из-за онлайновой игры. Не играли бы в эту игру — не было бы и никакого убийства. Но ведь это не так! Проблема ведь не в том, во что они играли, а в том, как они были воспитаны — в том, что их родители не смогли им объяснить, что насилие, а тем более убийство, недопустимо. Однако газетам и телевидению очень удобно уйти от такого общего вопроса и свалить всю вину на игры, демонизировать их, назвать главной причиной подобных проблем.

> Консервативные СМИ нападают на игры при каждой возможности, требуют их запретить, делают из игровой индустрии козла отпущения, вешают на нее все проблемы современного общества

Предприниматель

Давай ненадолго вернемся к тому периоду, когда вы с женой создавали студию TaleWorlds. Я думаю, многим будет интересно, как все начиналось — ведь раз в Турции не было индустрии, значит, не было и издателей, которые могли бы помочь с бюджетом?

Когда мы с Ипек создавали студию, у нас с ней было ровно столько денег, чтобы прожить вдвоем в течение года. После года работы над игрой эти деньги закончились, и нам пришлось не очень сладко... Чтобы мы могли продолжать разработку, Ипек пришлось временно устроиться на «нормальную» работу. Мы с ней тогда договорились, что если в течение двух-трех месяцев не найдем другого способа финансировать игру, то мне тоже придется вернуться к обычной работе. И мне очень повезло, что как раз в этот момент мы попробовали продавать бета-версию, обещая игрокам все последующие версии бесплатно, — и это сработало! *(улыбается)*

Разработка игр в Турции — это дорогое удовольствие?

Наверное, это зависит от каждой конкретной студии.

Мы с Ипек довольно мало денег тратим на себя, да и на разработку тоже немного уходит — у нас не такой большой бюджет, как в Америке или Европе. При текущих продажах серии мы за финансовую сторону вопроса спокойны.

> ...а потом дети рассказали, что поссорились на почве компьютерной игры. Все всколыхнулись — раз дети играли в онлайновую игру, значит, дети убили из-за онлайновой игры

Скажи, а ты на какой машине сейчас ездишь? Вот известно, что у Джона Кармака была «Феррари», у Сергея Григоровича — и «Порше», и «Феррари», у Сережи Орловского была спортивная BMW... а у тебя?

А у меня до сих пор только десятилетний «Форд Фокус». *(смеется)*

Он хотя бы красный?

Серый!

Шикарно живешь, я посмотрю.

Если бы мне было 25, я, наверное, мог бы купить что-нибудь быстрое и дорогое. Но с возрастом приоритеты меняются. У нашей студии сейчас дела идут хорошо, в банке есть деньги... И эти деньги для нас — это не возможность выплатить себе премию, а гарантия собственной творческой свободы: мы можем следующие два года работать над продолжением игры и ни на что больше не отвлекаться, потому что с нашими текущими расходами бюджета на это вполне хватит. Это мне гораздо больше нравится, чем новый «Порше». Хотя я не ездил, так что кто его знает. *(улыбается)*

Игровой индустрии известно множество проектов, которые были выпущены недоделанными, потому что у разработчиков заканчивалось финансирование. Я так понимаю, что с твоим подходом TaleWorlds это не грозит?

Нет, не грозит. Я сейчас сдаю **Mount & Blade: Warband** («**Mount & Blade: Эпоха турниров**») и очень хочу под следующий проект не давать вообще никаких обещаний по срокам, чтобы абсолютно ничто не мешало работать над ним столько, сколько нам потребуется.

Прежде чем стать разработчиком игр, Армаган преподавал в университете и не жалеет об этом: «Университет — это хорошая стартовая площадка, где вы закладываете основу своего профессионального и социального круга общения».

«Любая игровая студия что-то делает, но затем не отдает, а продает за деньги, — говорит Армаган. — По сравнению с профессорской работой это самое настоящее предпринимательство».

Финансы, зарплата, прибыль — эти вещи тебя как-то мотивируют в работе?

И да, и нет. С моим образованием и моей квалификацией я всегда легко смогу найти хорошую, высокооплачиваемую работу в Турции. Так что в этом плане я очень безопасно себя ощущаю, потому что всегда смогу свою семью обеспечить. Но парадокс в том, что эта финансовая безопасность как раз и не дает мне расслабляться, это хороший стимул более серьезно заниматься играми. Потому что раз уж я выбрал игры, а не банковское дело, то я обязан их делать хорошо — иначе я мог бы и в банке работать за большие деньги. *(улыбается)*

Что бы ты сказал молодым разработчикам, которые только начинают, которые только думают, что им делать: идти учиться или сразу писать игры? Ведь, судя по твоей истории, как раз твоя квалификация, твой академический опыт и дали тебе возможность спокойно работать над игрой практически без денег, потому что ты всегда знал, что в крайнем случае тебя ждет инвестиционная аналитика, но никак не голод и холод.

Если бы я сейчас давал совет молодым разработчикам, то я бы сказал, что университет, высшее образование — это очень хороший фундамент. В университете вы познакомитесь с другими людьми, у которых схожие с вашими интересы, и, скорее всего, именно с ними вы потом и сможете открыть свою собственную студию. Это хорошая стартовая площадка. Важно заложить основу своего социального и профессионального круга общения, важно, чтобы люди знали, что вы интересуетесь играми и собираетесь их разрабатывать. Похожее притягивает похожее, и через новых друзей, новые знакомства вы постепенно соберете команду.

> Проблема не в том, во что дети играли, а в том, как они были воспитаны — в том, что родители не смогли им объяснить, что насилие недопустимо. Просто очень удобно свалить всю вину на игры

А если не хочется учиться, если уже в одном месте чешется?

Если вы и так прекрасно знаете, что вы хотите делать, и вы уже нашли единомышленников, с которыми можете начать разработку, то, конечно, не бойтесь идти своим путем и ни на кого не оглядывайтесь. В том числе и на меня. *(улыбается)* Сразу с головой ныряйте в свой первый проект!

Представь, что ты продал компанию и получил на руки, допустим, пять миллионов долларов. А лучше евро. Пять миллионов евро. Что будешь делать? Улетишь на Мальдивы?

Если бы через несколько лет я продал компанию, я бы, наверное, на Мальдивы все же не поехал. Мальдивы — это отдых, а отдыхать надо тогда, когда устанешь. Связь с деньгами тут не очень большая. Я, скорее всего, сразу же начал бы какой-то новый бизнес. Мне по складу ума гораздо интересней работать, чем просто отдыхать. Может, я занялся бы чем-то, связанным с кино... Или с детьми — у меня сейчас подрастает сын, и я массу удовольствия получаю от того, что с ним провожу время. Я бы что-нибудь такое придумал, что бы помогло родителям с интересом проводить время со своими детьми.

Из всех онлайновых игр турки предпочитают не только World of Warcraft, но и Knight Online: там в международной версии турок так много, что в некоторых локациях вообще не говорят по-английски.

Еще какие идеи?

Еще у меня есть мысли, связанные с политикой. Я серьезно озабочен нашей политической системой, которая сейчас практически не работает. И если бы я продал компанию за достаточную сумму денег, то открыл бы в Турции некоммерческий фонд, который занимался бы улучшением процессов в этой области.

> Деньги не всегда мотивируют меня разрабатывать игры. С моей квалификацией я легко смогу найти в Турции хорошую, высокооплачиваемую работу

А если бы ты после продажи компании купил новую BMW, тебя бы твои соседи поняли? Как у вас это устроено? Не будут кирпичами стекла бить от зависти, как иногда происходит что в Польше, что в России?

Да нет, не будут. В Анкаре меня бы поняли, никто тут косо на успешного соседа не смотрит — у нас вообще принято показывать свое богатство, в этом нет ничего зазорного. Если у тебя есть деньги, ты этого не стесняешься, ты молодец. А в провинции, в деревнях еще сильна старая феодальная система, и для таких регионов богатство эквивалентно силе, власти... так что, демонстрируя деньги, ты просто демонстрируешь свою силу. Если у меня «Фокус» развалится через пару лет, я, может, и куплю BMW. Маленькую и подержанную. *(улыбается)* Какого-нибудь неброского цвета. *(снова улыбается)*

Разработчик

Как ты считаешь, в чем твоя главная сила — как разработчика?

В разработке программного обеспечения, в инженерных дисциплинах — я в этом силен. Мне очень повезло с профессорами, которые познакомили меня с ключевыми идеями в этой области и привили азарт к решению задач. Когда я в процессе разработки встречаю какую-то серьезную проблему, я не паникую, я с интересом начинаю искать решение. В инженерной плоскости у любой задачи есть эффективное решение.

Когда ты понял, что Mount & Blade — это успешный, популярный проект?

Очень поздно. Мне до последнего было трудно принять такой успех за данность, я очень долго не мог поверить, что все так удачно сложилось. И даже сейчас, когда мы завершили Warband, мы сразу же начали думать над новыми задачами, над недостающей функциональностью. В этом плане мы тут все немножко перфекционисты. Никогда не довольны достигнутым, все время видим какие-то вершины, до которых можем дотянуться. Иногда, если честно, такие раздумья доводят меня до депрессии. Как начну думать над всеми вопросами, которые я должен решить для дальнейшего развития игры, — а их тысяча!

Над чем будешь работать после «Эпохи турниров»?

Не знаю. Мы все время ищем новые идеи, целенаправленно тратим на это время...

Я сам выделил себе несколько дней в месяц, в течение которых тестирую новые задумки, пишу прототипы. Пока ничего фантастически интересного не нашли, продолжаем искать. Да и в рамках самой Mount & Blade много чего еще осталось сделать, причем не просто доработать что-то, а добавить уникальные, оригинальные вещи, до которых мы дошли в процессе работы. Сам по себе конный поединок — это такая многосторонняя штука, что игровой процесс можно прорабатывать практически до бесконечности.

> Если бы я купил дорогую машину, никто не стал бы бить мне кирпичом стекла. У нас принято показывать свое богатство. Если у тебя есть деньги, ты этого не стесняешься, ты молодец

Скажи, какой момент был для тебя самым счастливым за все время работы над игрой? Когда ты продал первые десять тысяч копий, например, или когда игра первый рейтинг в 90% получила?

Самый счастливый момент был в самом начале работы, когда мы только-только решили продавать бету, обещая предоставлять покупателям все последующие версии бесплатно. Мы с Ипек повесили небольшое объявление на одном из англоязычных форумов и уселись ждать, придут ли люди, готовые заплатить за нашу игру. Без какой-либо рекламы, просто по объявлению. И буквально в течение нескольких дней на нашем форуме появились первые игроки, которые начали обсуждение прототипа; пошли первые комментарии, начались продажи. Сначала мы продавали по одной копии в день, а потом, через неделю, уже по тридцать копий — когда подключились более крупные сайты, которые у себя рассказали про наше объявление. И вот в этот момент мы поняли, что проблема финансирования игры решена — нам хватит полученных денег, чтобы закончить игру, мы нашли свою модель. Это была граница между двумя состояниями. Между неуверенностью, сможем ли мы завершить проект

В последнее время в Турции очень популярны социальные и браузерные проекты: крупные операторы стараются открыть тут офис, чтобы работать с рынком напрямую.

и на какие деньги будем его завершать, и ощущением, что мы, наконец, вышли на свою дорогу, что у нас есть и поддержка со стороны игроков, и бюджет на то, чтобы полностью вернуться к разработке.

Насколько сложно в Турции создать студию для разработки игр?

Довольно просто, по крайней мере — организационно. У нас есть система государственных технопарков, где тебе помогут запустить процесс разработки и где аренда стоит совсем немного *(технопарк — специальная территория, на которой сконцентрированы научно-исследовательские институты, учебные заведения, выставочные залы, жилая зона и обслуживающие объекты. В технопарке ученые могут проводить исследования, делиться знаниями со студентами и тут же консультироваться со специалистами-практиками. Ближайший российский аналог технопарка — Академгородок. — **Прим. «Игромании»**)*.

Мы вот снимаем офис как раз в таком технопарке на территории университетского городка. У нас очень хорошая атмосфера, постоянно идут какие-то открытые лекции, на которые мы ходим. Мы общаемся со студентами, даже просто когда идем обедать в университетскую столовую, и это держит нас в форме, не дает возомнить себя всезнайками. *(улыбается)* Если у российских команд есть возможность открыть студию на территории университета, я очень рекомендую им такой формат работы.

А бывают у вас случаи, чтобы местная милиция вломилась бы в студию и увезла все компьютеры, а потом взятки вымогала, как у нас в Питере или в Воронеже, да даже и в Москве?

Ни разу о таком не слышал. В Турции, как мне кажется, у IT-компаний никогда не бывает проблем с полицией. Если твоя фирма занимается разработкой программного обеспечения, включая игры, то она автоматически попадает под налоговые льготы — так государство стимулирует эту область. И если кто-то из местной полиции решит устроить разработчику проблемы, то его быстро поставят на место.

Философ

> Самый счастливый момент был в начале работы, когда мы дали объявление и уселись ждать, придут ли люди, готовые заплатить за игру. Без какой-либо рекламы, просто по объявлению. И они пришли

Как ты думаешь, могут ли игры изменить человека так, как меняют прочитанные книги?

Пожалуй, могут. Я люблю читать книги авторов, которые умнее меня, потому что могу почерпнуть какие-то наблюдения о людях, об их мотивации, о том, как устроен мир, стать чуточку опытнее и чуточку умнее. У нас в индустрии уже есть игры, которые способны точно так же изменить и обогатить людей, — эти игры показывают работу сложных систем изнутри, симулируют процессы принятия решений. Это и стратегические, и ролевые проекты. Но потенциал еще далеко не раскрыт. Игры могут дать гораздо больше. Сравни, например, обучение пилотов с помощью книг — и с помощью авиасимуляторов. А это только одно направление, и не самое широкое. Игры способны дать те же ощущения, что книги и фильмы, и даже больше. Проблема — если это можно назвать проблемой — в том, что пока крайне малое число разработчиков пытаются что-то делать за пределами развлекательного механизма, а развлечение по определению имеет достаточно небольшую глубину.

> В Турции у IT-компаний никогда не бывает проблем с полицией — государство стимулирует разработку ПО. Если кто-то из местной полиции решит устроить вам проблемы, его быстро поставят на место

А что, если игры так и застрянут на этом неглубоком развлекательном уровне, как, скажем, коммерческое американское кино? Просто потому, что сделать современную игру стоит несколько миллионов долларов и ни один издатель не подпишется финансировать что-либо, что выбивается из общего потока?

Для интересных проектов еще придет время. Я всегда в таких случаях привожу в пример литературу девятнадцатого века, когда очень популярным жанром был как раз развлекательный. Тогда писатели не ставили перед собой задачу изменить общество или изменить мир, они просто писали, чтобы поразвлечь публику. Их время пришло и прошло — и появилась ой какая серьезная литература. Современные игры создаются с тем же подходом. И, вполне возможно, их также сменят совсем другие проекты.

В чем смысл жизни?

Не знаю. В плане философии я — агностик. Я знаю, что я не знаю. Но мне бы хотелось верить, что определенный смысл в нашей жизни есть, предназначение есть у каждого, что ли. Да, жизнь конечна, но это не делает ее менее прекрасной — наоборот, она становится так же ценна, как ценен редкий цветок, который распускается только на несколько дней в году. По сравнению с процессами окружающего нас мира жизнь человека крайне краткосрочна — и лично меня это мотивирует на то, чтобы постараться, пока я жив, успеть как можно больше. Иногда мне кажется, что в нашем мире присутствует какая-то магия, какие-то особые чудеса, потому что иначе мне трудно объяснить некоторые идеи, которые приходят ко мне в голову. Вот у двигателя моего «Форда» никаких идей нет, у него нет никакого опыта, а у меня, у тебя — есть. Этим мы от него и отличаемся.

Дизайнер

Скажи, как ты относишься к идее, что скоро игровые компании будут состоять из людей, работающих друг с другом из самых разных уголков мира?

Если сравнить процентное соотношение между населением страны и числом людей, которые зарегистрированы в Facebook, то Турция, несомненно, войдет в число стран-лидеров.

Хорошо отношусь. *(улыбается)* В этой идее интересно не только то, что вместе будут работать люди из разных частей одной страны, но и то, что вместе будут работать люди разных культур. Благодаря интернету мы, например, сейчас сотрудничаем с писателем из США и художником из Монголии *(статья оформлена его иллюстрациями. — **Прим. «Игромании»**)*. Стив, наш писатель, живет в Вашингтоне, и у него мировоззрение, совершенно отличное от моего. И тем не менее мы — часть одной команды. 20 лет назад об этом нельзя было и подумать. Главное условие успешной совместной дистанционной работы — профессионализм работающих вместе людей и их способность понимать друг друга. Если профессионализм и понимание есть, то современные технологии вам очень многое позволят сделать. Хотя работу лицом к лицу, конечно, ничто не заменит — в плане продуктивности и скорости реакции.

В XIX веке очень популярна была развлекательная литература, писатели не ставили задачи изменить общество или мир, но пришло время — и появились серьезные произведения. С играми будет так же

Когда ты появляешься на работе? Можешь ты, как главный дизайнер, кому-то из своей команды разрешить подруливать к трем часам пополудни, если это гениальный специалист?

Я сам обычно прихожу на работу часам к десяти утра и работаю до половины восьмого или половины девятого, как и большинство сотрудников TaleWorlds. Мы позволяем людям подстраивать график под собственные биоритмы — при условии, что это не будет влиять на продуктивность остальной команды. То есть если ты работаешь с художником, который приходит в офис к десяти, то и ты будь любезен тоже быть к десяти, иначе полдня будут потеряны на ожидание.

В крупных компаниях в Турции принято очень вежливо разговаривать, особенно с начальством. Но вообще мы, турки, очень эмоционально друг с другом общаемся. У нас на совещании можно запросто испугаться

А как вы между собой общаетесь в команде? У меня, например, при мысли о турецкой компании возникают картины очень эмоционального плана.

Стиль общения зависит от конкретной студии, наверное. В крупных компаниях в Турции принято — ты наверняка удивишься — очень вежливо разговаривать. Особенно с начальством. Но вообще ты прав, мы, турки, как правило, очень эмоционально друг с другом общаемся, это черта нашей культуры. Когда ты к нам попадешь на совещание, главное поначалу не испугаться. *(смеется)*

Традиционный вопрос: ты на оценки своей игры в прессе смотришь? Например, это интервью будет опубликовано в том же номере «Игромании», что и рецензия на твою «Эпоху турниров». Если игра получит средний балл, ты будешь расстроен? Или тебе все равно, ты на это не обращаешь внимания?

Меня больше всего интересуют оценки игроков. Оценки прессы — я уже приучил себя к мысли, что они сильно субъективны. И иногда могут быть ниже, чем мои ожидания. Это для любого разработчика вполне нормальное состояние. *(улыбается)* Когда мы выпустили Mount & Blade, некоторые оценки меня расстроили. Мне до сих пор кажется, что журналисты не совсем поняли нашу игру, но тут уже ничего не поделаешь.

А насколько оценки сегодня влияют на бизнес, на продажи?

На продажи оценки, конечно, влияют, но я последнее время замечаю, что оценки игроков — других покупателей — становятся важнее оценок профессиональных журналистов. Часто те, кто отдал свои деньги за игру, лучше способны оценить, что именно они за эти деньги получили и насколько им это нравится.

Оценки игроков становятся важнее оценок журналистов. Часто те, кто отдал свои деньги за игру, лучше способны оценить, что именно они за эти деньги получили и насколько им это нравится

Письма от игроков читаешь?

Да, на работе я стараюсь читать практически все комментарии игроков с нашего форума. Я могу не прочитать какие-то обзоры на-

шей игры, но форум я точно весь прочитаю.

И как тебе эти комментарии?

Комментарии разные бывают, ты знаешь. Я учитываю мнение игроков, когда оно касается существенного вопроса. Потому что часто мнения противоречивы или относятся к какому-то аспекту, который на игру не влияет, а раздражает только одного конкретного игрока — на такие комментарии я внимания не обращаю.

Vox populi, глас народа, имеет какой-то вес, когда ты принимаешь решение по дизайну?

Если какая-то дискуссия об игре привлекла мое внимание, то это уже повод разобраться в вопросе. Почти всегда в основе обсуждения лежит какая-то реальная проблема. Однако часто я решаю такую проблему совсем не тем способом, который предлагают на форуме, потому что мне изнутри лучше видны внутренние процессы игры. То есть игроки помогают заметить проблему, так сказать, сигнализируют о неполадке, но я бы не рассчитывал на то, чтобы сделать их содизайнерами, способными и увидеть проблему, и решить ее оптимальным способом.

> Игроки могут заметить проблему, но я бы не стал рассчитывать на то, чтобы сделать их содизайнерами, способными и увидеть проблему, и оптимально ее решить

Гуманист

Есть мнение, что с помощью MMO-игр скоро станет возможно изменить общество, немного улучшить мир. Что ты об этом думаешь?

Онлайновые игры — формат пока молодой. Безусловно, идея влияния на общество через игру интересна — как идея. Например, представь себе игру, основанную на тибетском буддизме... Но если такие вещи и возможны, то они крайне непросты в реализации.

Почему?

Дело в том, что люди отвечают на стимулы самым непредсказуемым образом. Когда ты создаешь обычную игру, для одного игрока, ты можешь спрогнозировать его реакцию, стимулировав определенные центры. Сетевая же игра, особенно проекты в жанре MMO, предсказуемы существенно меньше. Например, при тестировании бета-версии «Эпохи турниров» мы ввели возможность автоматической блокировки удара противника, так как это функционально удобно. Однако ручная блокировка вытеснила автоматическую, сколько мы ни объясняли людям, что автоматическая эффективней. Этот пример мне показал, что людей нельзя заставить делать что-то, во что они сами не верят. Можно открыть им на что-то глаза, показать новые вещи, чему-то научить, но крайне трудно изменить их точку зрения.

А как бы ты отнесся к такому фантастическому сценарию: для свержения тоталитарного режима в Северной Корее в страну забрасывают ноутбуки со специально созданной MMO-игрой, которая связывает игроков этой страны с игроками остальных стран мира. Что будет дальше?

Будут некоторые проблемы практического характера, я думаю. Ведь Северная Корея в плане формата воспринимаемой информации находится сильно позади остального цивилизованного мира. Сначала мы все читали газеты, потом мы начали читать онлайновые новостные сайты, а сейчас мы читаем уже блоги, которые дают не факты, а переосмысление фактов. У них ничего этого нет. И если жителям Северной Кореи внезапно открыть доступ в интернет, то они, мне кажется, первым делом скачают пару терабайтов порнографии, а уже потом начнут читать новости и играть в игры. *(смеется)* ■

> Если Северная Корея откроет своим жителям доступ в интернет, то они, мне кажется, первым делом скачают пару терабайтов порнографии, а уже потом начнут читать новости и играть в игры

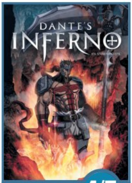
Бить стекла дорогой машины в Турции не будут: быть богатым не зазорно. Армаган поясняет: «Если у тебя есть деньги, ты этого не стесняешься».

Дмитрий Злотницкий

DANTE'S INFERNO: AN ANIMATED EPIC

Неожиданно хороший анимационный фильм по мотивам средненького слэшера

- **Жанр:** анимационный трэш
- **Режиссеры:** Майкл Д'Иса-Хоган, Ким Сан-Чжин, Виктор Кук и др.
- **Сценаристы:** Джонатан Найт, Брандон Оман и др.
- **Роли озвучивали:** Марк Хэмилл, Стивен Блум, Виктория Теннант, Ванесса Бренч и др.
- **Релиз:** только на DVD, 88 минут
- **Язык:** пока только английский



Оценка: 4/5

Слэшер **Dante's Inferno** с самого анонса выглядел старательным клоном **God of War**, только в антураже преисподней, а не древнегреческих мифов. С антуражем **Visceral Games** и правда повезло: над обликом девяти кругов Ада работал один из ведущих художников-фантастов современности— Уэйн Барлоу, в прошлом придумывавший существ и персонажей для обоих «**Хеллбоев**», «**Аватара**» и нескольких частей «**Гарри Поттера**». В итоге претензий нет лишь к его работе — сеттинг получился стильным, самобытным и запоминающимся, а вот ко всему остальному были претензии (особенно после релиза **God of War 3**).

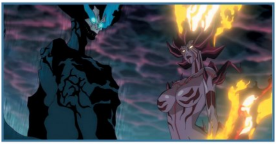
Вряд ли в **Electronic Arts** не понимали, насколько вторичным проектом выходит Dante's Inferno, однако почему-то решили превратить его в полноценный франчайз. Диски еще не попали на прилавки, как студии **Universal Pictures** подсунули права на киноадаптацию, а одновременно с релизом игры стартовала одноименная серия комиксов и вышел полнометражный анимационный фильм — **Dante's Inferno: An Animated Epic**. Именно он, как ни странно, и раскрыл потенциал первоисточника.

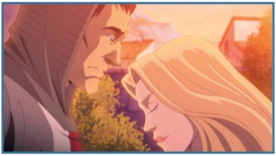
В мультфильме, как и в игре, Данте, вернувшись из крестового похода в родную Флоренцию, обнаруживает, что его дом разграблен, а возлюбленная Беатриче похищена Дьяволом. Сопровождаемый призраком Вергилия, Данте отправляется в путешествие по девяти кругам Ада, стремясь вырвать невесту из рук Люцифера и заодно искупить свои многочисленные грехи. Сюжет, конечно, априори не хватает звезд с неба, но в качестве предлога для жестокой и бессмысленной кровавой мясорубки сгодится и такой. А бойня тут что надо: если в первоисточнике экшен был уныл и однообразен, то **Dante's Inferno: An Animated Epic** в этом отношении не уступит таким брутальным анимационным боевикам, как **Hellsing** или «**Манускрипт ниндзя**». Размах сражений в полной мере оправдывает эпитет «Epic» в названии — бывший крестоносец со вкусом линчует демонов преисподней, кровь бьет фонтанами.

Dante's Inferno: An Animated Epic близок по духу к игре-первоисточнику, но не копирует ее события полностью. В частности, Данте и не думает умирать на Святой земле, добывает свою знаменитую косу вовсе не в поединке со Смертью и не сталкивается в бою с Антонием и Клеопатрой. При этом создатели мультфильма гораздо подробнее, чем разработчики игры, рассказывают о былых прегрешениях Данте, которые и обрекли его невесту на муки Ада. В самой игре о прошлом крестоносца повествовали небольшие анимационные вставки, — но эти зарисовки не идут ни в какое сравнение с динамичным, насыщенным видеорядом Dante's Inferno: An Animated Epic. Многочисленные флэшбеки если и не добавляют истории глубины, то по крайней мере делают ее более эмоциональной и напряженной.

EA привлекла к работе над мультфильмом сразу шесть студий из США, Японии, Сингапура и Южной Кореи, у которых в результате получилась необычная смесь из разнообразных стилей анимации — как восточных, так и западных. Удивительно, но при этом мультфильм не распадается на отдельные фрагменты, а остается единым целым, сохраняя атмосферу и базовую стилистику оригинальной игры. Изменения в облике преисподней и внешности протагониста, которые происходят по ходу путешествия Данте, лишь подчеркивают своеобразие каждого из кругов Ада и эволюцию главного героя.

После просмотра Dante's Inferno: An Animated Epic идея создать по мотивам игры голливудский блокбастер уже не кажется такой бредовой, как прежде. Возьмись за него такой ценитель гротеска, как Гильермо дель Торо, мог бы получиться очень стильный, адреналиновый боевик... да вот только режиссеры подобного уровня редко снисходят до экранизаций видеоигр.





mobi.ru
СВЕЖАЯ ПРОШИВКА ДЛЯ ВАШЕГО ГОЛОВНОГО МОЗГА
SAVE
Сохранить файлы
Снести кривой софт
Разогнать процессор
Затормозить процессор
Прошить сломанный телефон
Залить треки
Вылечить вирусы
Архивировать данные
Снять пару кадров
Выкачать фильм
ЭКСПЕРТНЫЙ САЙТ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

Война продолжается!

СОЗДАНИЕ МИССИЙ ДЛЯ OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

В комплекте с **Operation Flashpoint: Dragon Rising** идет редактор миссий — удобный, функциональный, а главное — довольно простой: для поверхностного освоения приложения вам абсолютно не понадобятся навыки программирования. Не так давно редактор окончательно довели до ума, вылечили многочисленные баги, самое время познакомиться с ним поближе.

НА ПОЛЕ БОЯ

Когда программа загрузится, вы увидите, что большую часть рабочей области занимает окно 2D-вида со схематичной картой местности. Над ним находится панель инструментов, на которую вынесены все необходимые функции. Напротив окна с картой располагаются панели **Create** и **Modify**. Первая представляет собой библиотеку игровых объектов (NPC, транспортные средства, системы частиц, разномастные контрольные отметки). Вторая служит для отображения характеристик выделенных объектов.

Навигация по карте осуществляется при помощи мышки с зажатой средней кнопкой. Масштабируется изображение колесиком мышки.

Создание новых миссий для Dragon Rising проходит в несколько этапов — размещение юнитов и объектов на карте и настройка их базовых характеристик, прокладка маршрутов следования для NPC, создание чекпойнтов, целей и триггеров, добавление специфических скриптовых элементов (опционально), тестирование и отладка.

Начнем с добавления на карту NPC. Активируйте вкладку **USMC** или **PLA** (воюющие стороны) на панели **Create** в правой части редактора, раскройте каталог **Soldiers** и выделите любую запись из списка, например: **USMC\Soldiers\Hidalgo Assault Variant**. Затем выберите подходящее место на карте местности и щелкните по нему левой кнопкой мышки. Объект будет создан. При необходимости можете добавить на уровень еще десяток-другой однотипных элементов. Чтобы выйти из режима размещения объектов, нажмите **Esc**.

Проделаем несколько простейших операций над объектами. Для изменения положения элемента щелкните по нему левой кнопкой мыши (объект выделится) и, не отпуская ее, передвиньте манипулятор. Эта операция выполняется в режиме **Select And Move**, который используется по умолчанию (ему соответствует кнопка с изображением двух пересекающихся стрелок на панели инструментов). Повернуть объект на определенный угол тоже несложно — нужно активировать инструмент **Select And Rotate** и переместить мышь влево или вправо с зажатой левой кнопкой.

Чтобы создать копию объекта, поместите его в буфер обмена (**Ctrl+C**), а затем импортируйте дубликат в произвольное место на карте (**Ctrl+V**). Для удаления модельки со сцены щелкните по маркеру левой кнопкой мышки (для выделения) и нажмите **Delete**. Поместите на карту несколько вояк, принадлежащих к стороне USMC, и пару-тройку враждебных солдат PLA. При тестировании миссии солдаты двух армий вступят в вооруженное противостояние.

По умолчанию все размещаемые на карте юниты управляются компьютером. Но нам нужно обязательно передать управление одним из них игроку. Выделяете любого вояку, на панели **Modify** в правой части редактора отыскиваете блок характеристик **Character** и меняете значение поля **Control Mode** с **AI** на **Player**. Вы можете модифицировать внешность и персональные данные подконтрольного вам персонажа — все соответствующие характеристики собраны в свитке **Persona**.

Никто не мешает вам уже сейчас опробовать альфа-версию сценария в игре. Причем что-либо сохранять или экспортировать на данном этапе вовсе не обязательно. Достаточно нажать кнопку **Test Mission** на инструментальной панели (третья с конца).

Наряду с бойцами-одиночками вы можете использовать в миссиях различные огневые группы и отряды. Им соответствуют элементы категорий **Fireteams** и **Squads** соответственно из вкладок USMC и PLA на панели Create. Размещение таких объектов на карте не отличается от добавления на уровень одиночных юнитов. Важный момент: обозначив на карте какую-либо штурмовую группу — скажем, **Fireteams\PLA Assault Team**, вы вправе редактировать не только общие параметры эшелона, но и атрибуты отдельно взятых элементов, входящих в его состав. Это значит, что вы можете переместить любой юнит из состава группы в произвольную точку на карте, модифицировать внешние данные отдельно взятого NPC, сделать его подконтрольным игроку и так далее.

Когда добавите на карту достаточное число бойцов, перейдите во вкладку USMC или PLA на панели **Create**, раскройте каталог **Vehicles** с транспортными средствами и поместите несколько машин на остров. Обозначенная техника выделена серым цветом. Это значит, что пока они никем не управляются. Выделите любую боевую машину в окне 2D-вида и на панели свойств объекта (Modify) отыщите блок параметров **Vehicle**. В поле **Seats** щелкните левой кнопкой мышки по любому слоту (например, **Driver** или **Commander**) и нажмите кнопку **Pick** под списком **Seats**.

Щелкните левой кнопкой мыши по солдату на карте, которого хотите сделать водителем. Иконка транспортного средства будет помечена цветом команды (синим или красным), а маркер, символизирующий выбранного бойца, разместится поблизости от машины.

ПУТИ-ДОРОГИ

Переходим к формированию маршрутной сетки. Сами по себе NPC в Dragon Rising начинают действовать, лишь завидев неприятеля. А что, если в вашем сценарии корпус союзников находится на одной стороне острова, а вражеская база — на другой?

Добавляем различные игровые объекты на карту местности.

Так выглядит полностью законченная миссия в редакторе.

NPC будут стоять как вкопанные, ожидая приказов.

На панели **Create** переместитесь во вкладку **Systems**. Раскройте папку **Mission** и выделите пункт **Waypoint**. Перейдите в окно 2D-вида и обозначьте последовательными одиночными щелчками левой кнопки мышки траекторию движения для игровых юнитов. Чтобы завершить создание цепочки контрольных отметок, нажмите **Esc**.

Никто не запрещает отредактировать параметры каждого путевого узла на панели **Modify**. Начнем с категории **Entity**. В строке **Name** задается имя вейпойнта. В данное поле вы можете задать название элемента на английском (без пробелов), например, **Igrostroy_OFP_1**. Поле **Entity Description** содержит краткое описание контрольной отметки. Следующая группа — **Transform** — содержит ряд атрибутов, определяющих местоположение и ориентацию элемента на карте. **X**, **Z** и **Alt** — координаты вейпойнта по осям абсцисс, ординат и аппликат, **Heading** — угол поворота.

Самые интересные характеристики сосредоточились в свитке **Waypoint**. Параметр **Next Waypoint** устанавливает связь между данным вейпойнтом и любым другим путевым узлом. Эта настройка может понадобиться, например, для объединения нескольких маршрутов воедино. Чтобы соединить редактируемый вейпойнт с любым другим, нажмите кнопку **Pick** напротив метки **Next Waypoint**, а затем кликните левой кнопкой мыши по нужному вейпойнту. Если хотите придать максимальное ускорение NPC на данном участке, поставьте флажок напротив пункта **Rapid Move**. Параметры **Stance**, **Doctrine** и **Formation** отвечают за поведение бойца или отряда.

Вейпойнты в Dragon Rising не выполняют функцию ориентира для всех NPC, а являются четкой траекторией движения для строго определенной группы бойцов. Если вы не укажете, для каких именно юнитов предназначен маршрут, то толку от него не будет. Чтобы привязать выбранного на карте NPC к пути, выделите солдата на карте, на панели свойств элемента зайдите в свиток **Assigned Waypoint**, нажмите кнопку **Pick** и кликните левой кнопкой мыши по любому вейпойнту.

ЦЕЛИ, ЧЕКПОЙНТЫ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Персонажи созданы, техника расставлена, маршруты обозначены. Осталось определить цели, которые должен выполнить игрок. Это может быть уничтожение лидера вражеской армии или подрыв автоколонны. Активируйте вкладку **Systems** на панели **Create**, раскройте каталог **Mission** и выберите из списка элемент **Mission Objective**. Щелчками левой кнопки мышки обозначьте нужное число целей на карте. По умолчанию все добавленные маркеры отключены и не закреплены ни за одним из игровых объектов. Но это очень просто исправить.

Выделите любой маркер цели на карте и на панели **Modify** отыщите секцию **Objective**. Первым делом выберите из раскрывающегося списка **Type** один из восьми типов целей — **Disabled**, **Primary Objective 1**, **Primary Objective 2**, **Primary Objective 3**, **Secondary Objective 1**, **Secondary Objective 2**, **Secondary Objective 3** или **Bonus Objective**. В поле **Army** укажите армию, за которой хотите закрепить цель. Введите краткие описания, которые будут отображаться в брифинге во время игры, в поля **Objective text (in the UI)** и **Objective text (in the Game)** соответственно.

Можете отключить отображение цели на карте, поставив флажок напротив пункта **Visible**. Не забудьте привязать цель к определенному NPC или транспортному средству, которое должно быть уничтожено во время игры. Для этого выберите нужный игровой объект из списка **Linked To** или нажмите кнопку **Pick** рядом с данным атрибутом и щелкните левой кнопкой мышки по целевому NPC.

Не помешает разместить на уровне серию чекпойнтов — невидимых объектов, в радиусе действия которых происходит автосохранение. Формируются такие зоны с помощью элементов **Mission progress checkpoint**, расположенных на системной вкладке панели **Create** в папочке **Mission**. Главные характеристики элементов данного типа располагаются в свитке **Checkpoint** на панели **Modify** — это **Range** (радиус действия) и **Difficulty** (уровень сложности, на который распространяется действие чекпойнта). Здесь же на панели **Create** находится еще один важный элемент — **Rendezvous path point**. Это вспомогательная цель — маркер, который исчезает, как только вы оказываетесь в радиусе его действия.

Также советуем добавить на карту несколько элементов типа **Ambient audio generator** (генератор звуков) и **Particle System** (системы частиц, служат для создания спецэффектов вроде огня, дыма и т.п.) из системной папки **FX** на панели **Create**. Добавляются на карту они абсолютно так же, как и обычные игровые объекты. Единственное, на чем здесь стоит заострить ваше внимание, — главные настройки FX-объектов. В случае с элементом класса Ambient audio generator — это характеристики **Audio Effect** и **Range** из блока **Audio Trigger**. Первый параметр задает звуковой эффект из стандартной библиотеки, который будет циклически проигрываться в зоне действия элемента, второй определяет радиус действия. Основные параметры систем частиц располагаются в свитке **Particle System**. Характеристика **Effect Name** отвечает за тип эффекта (огонь, дым, взрыв, всплеск воды). Атрибут **Loop Count** передает движку информацию о том, сколько раз должен воспроизводиться эффект. Параметр **Playing** указывает, проигрывается эффект или нет.

Можно украсить карту объектами из вкладки **Props**: здесь есть заборы, ворота, неподвижные транспортные средства, палатки, боеприпасы, флаги, огневые точки и много чего еще.

Тестирование миссии в игре.

Можно приступать к экспорту миссии. Выполните команду **File\Export** (**Ctrl+E**). В открывшемся окне **Export Mission** укажите полный путь к игре в поле **Game Installation Folder**, например: **C:\Games\OF Dragon Rising**. Далее в поле **Mission Group** введите произвольное название группы, к которой будет принадлежать миссия (отображается в главном меню игры), и нажмите кнопку **Export**. Обратите внимание, что для корректного сохранения файла нужно обладать правами администратора.

■ ■ ■

На этом наше знакомство с редактором миссий для Operation Flashpoint: Dragon Rising завершается. Знаний, полученных вами из статьи, вполне достаточно, чтобы создать не одну комплексную миссию с участием всех родов войск.

Не стесняйтесь присылать свои работы на электронный ящик «Игровой зоны» — ***gamezone@igromania.ru***: лучшие из ваших творений будут опубликованы на нашем диске. ■

В комплекте с редактором идет множество миссий-примеров, некоторые из которых могут послужить неплохой основной для вашего собственного задания.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Второе дыхание Конана-варвара

Rise of the Godslayer выглядит таким многообещающим, что Age of Conan хочется дать еще один шанс!

Первое дополнение к **Age of Conan: Hyborian Adventures**, **Rise of the Godslayer**, появится в продаже этим летом. **Funcom** продолжает осваивать вселенную Роберта Говарда: из холодной Хайбории нам предлагают проследовать на восток, в Кхитай. В основе дополнения лежит рассказ «Башня слона» (The Tower of the Elephant), написанный Говардом в 1933 году. В Башне хранится огромный алмаз — Сердце слона. Драгоценный камень охраняет богоподобное существо Ягг-коша, такое могущественное, что местные боятся даже подходить к Слоновой башне. Молодой Конан отправляется, чтобы выкрасть алмаз, — и обнаруживает Ягг-кошу, который молит убить его. События Rise of the Godslayer разворачиваются через двадцать лет после того, как Конан всадил меч в тело Ягг-коши: по задумке Funcom смерть Ягг-коши повергла в хаос далекую восточную империю Кхитай.

Rise of the Godslayer добавит в игру новую расу (кхитайцев), множество новых вещей для персонажей выше 20 уровня, новые подземелья, двух маунтов, а также бескрайние территории самого Кхитая. Новые локации разрабатывали не только специалисты Funcom, но еще и сотрудники корейской компании **Neowiz**, которая локализует игру для азиатского рынка. Благодаря им в игре появятся бамбуковые рощи и цветущие фруктовые сады, соседствующие с выжженными бесплодными пустынями.

В виртуальном Кхитае идет борьба за власть. За влияние борются десять фракций, и разработчики ждут, что игрок будет одновременно общаться с представителями трех-четырех политических группировок. Еще одно интересное добавление — ручные животные. Нам предложат выкрасть из логова маленького тигренка или волчонка и воспитать из него либо маунта, либо пета-убийцу. Одного и того же зверя нельзя сделать и ездовым животным, и защитником одновременно, но можно выполнить квест дважды и приручить обоих питомцев.

Корейцы лечат интернет-зависимых

Каждый третий взрослый в Южной Корее страдает интернет-зависимостью.

Южная Корея — страна, где каждый двадцать пятый не может контролировать, сколько времени он проводит в Сети, — разворачивает федеральную программу по уменьшению интернет-зависимости.

Правительство предлагает населению набор утилит, которые позволят ограничивать время пребывания в Сети. Пока известно про способы работы двух программок: одна будет задавать дни и часы, в которые человек сможет выходить в интернет, другая позволит установить общее количество времени, затраченного на сетевые забавы, — и по истечении этого времени «сделает так, что человеку будет скучно сидеть за компьютером».

Программа разработана специальным межминистерским комитетом, который борется с чрезмерным пристрастием к интернету. Пока комитет предпринимает превентивные меры: помимо разработки упомянутых выше утилит, корейские власти готовят специальные обучающие программы. Ожидается, что в них примет участие 10 млн человек, а еще 300 000 наиболее безнадежных интернетчиков посетят психологов.

Три «Варкрафта» фермеров

Чтобы расширить площадь своей фермы в FarmVille, нужно либо пригласить 8 друзей, либо заплатить реальные деньги.

В последние полгода социальные игры становятся все популярнее и популярнее: за все время существования **Facebook** более 1 млн разработчиков создали более 500 тысяч приложений — и в них играет порядка 235 млн пользователей в месяц. Амит Махаян, создатель фантастически популярного Facebook-приложения **FarmVille**, поделился на GDC некоторыми цифрами. FarmVille — игра, похожая на «**Веселого фермера**» из российской социальной сети «ВКонтакте», на китайскую **Happy Farm** и на множество других интернет-питомников, в которых пользователям предлагается выращивать рыбок, птичек и млекопитающих. Разница с «Веселым фермером» и Happy Farm лишь в том, что в FarmVille играет 32 млн человек в день.

Итак, FarmVille была разработана всего за пять недель командой из одиннадцати человек — шести веб-программистов, двух художников и трех дизайнеров. В первые сутки после запуска в игре зарегистрировалось 18 000 человек, а еще через четыре дня количество виртуальных фермеров достигло 1 млн — и это безо всякой рекламы! Впрочем, пока Амит распинается на GDC, злые языки поговаривают, что FarmVille и игрой-то назвать нельзя — так, приложением. Ведь все 32 млн гнут спины на своих виртуальных фермах не потому, что в FarmVille такой потрясающий геймплей, а потому, что за тощих лошадок и завядшие гортензии стыдно перед всей стенкой.

Звездный крейсер «Галактика» летит в онлайн

Первая серия Battlestar Galactica вышла в 1978 году, но игру по франчайзу решили выпустить только сейчас.

Немецкий издатель и разработчик **Bigpoint** создает онлайновую игру по мотивам знаменитого научно-фантастического телесериала **«Звездный крейсер «Галактика»** (Battlestar Galactica). Среди фанатов сериала множество игроков, однако нам известна только одна игра про «Галактику» — и та заштатная браузерка про битвы звездолетов, изданная в 2007 году.

«Мы изучили игровую вселенную и выбрали очень насыщенное событиями время, — объясняет Билл Кисперт, вице-президент **Universal Pictures** (правообладатель, давший разрешение на разработку игры). — В нашем варианте Battlestar Galactica будут и исследовательские, и военные миссии». Новая Battlestar Galactica тоже будет запускаться в браузере, и разработчики говорят об этом с энтузиазмом: «Браузерка — это вам не клиентская игра. Мы сможем быстрее добавлять новый контент и, главное, делать его доступным для всех, кто играет сейчас, а не только для тех, кто купит коробку с дополнением». Международный релиз игры назначен на август-сентябрь.

Целая эпоха в истории EA

Star Wars: The Old Republic — первый претендент на звание нового онлайнового короля.

Финансовый директор **Electronic Arts** Эрик Браун подтвердил, что **Star Wars: The Old Republic** — крупнейший проект компании, назвав MMORPG «целой эпохой в истории EA». По словам Эрика, обычно на разработку одной коробочной игры EA тратит около $30 млн, «но создание любой онлайновой игры обходится значительно дороже».

Эрик считает, что на запуск **World of Warcraft** Blizzard потратила около $100 млн. Многие любят отвечать на это, что каждый месяц Blizzard получает не меньше $150 млн от подписчиков. «Но запустить MMORPG — это лишь полдела, — продолжает Эрик. — Онлайновую игру нужно постоянно поддерживать, выпускать дополнения». Аналитики прикидывают, что Star Wars: The Old Republic нужно не меньше миллиона подписчиков, чтобы удержаться на плаву, — но Electronic Arts, естественно, рассчитывает на много, много миллионов.

Тем временем GAME, один из британских дистрибьюторов, включил Star Wars MMO в список релизов для Xbox 360. **BioWare** эту информацию опровергла: «Мы признаем, что PC — не единственная игровая платформа, но в данный момент разработка Star Wars: The Old Republic ведется только для персональных компьютеров».

Американцы тратят на игры больше всех

Удивительно, но вышедшая в 2001 году RuneScape — до сих пор самая популярная в Америке игра.

Последние исследования рынка показали, что в 2009 году американские геймеры потратили на онлайновые игры $3,8 млн — это в пятнадцать раз больше, чем игроки любой другой страны. Сейчас в США проживает 309 млн человек, из которых 46 млн сидят в онлайновых играх. При этом по подписке играет только 21 млн — оставшиеся 25 млн вообще не платят за игру в интернете. Средний месячный счет американского онлайнового игрока — 15 долларов 10 центов (например, подписка World of Warcraft и недорогая безделушка в какой-нибудь условно-бесплатной игре).

Второе место среди стран, вносящих наибольший вклад в виртуальную экономику, занимает Великобритания. Правда, англичане куда прижимистее американцев: в год они отдают интернету лишь $270 млн. По России, к сожалению, подобных данных нет. ■

Коротко о важном

Начинающим разработчикам впору выстраиваться в очередь за автографом к создателям Free Realms, а не к разработчикам FarmVille.

- С марта **NCsoft** выпускает англоязычный цифровой журнал об **Aion**. Номера доступны на официальном сайте издания **AionMagazine.com**, к каждому прилагается эксклюзивная внутриигровая вещица. Планируется, что 60-страничный интерактивный журнал будет выходить ежемесячно. Каждый выпуск стоит $3,99, но можно оформить подписку, сэкономив 20%.

- Началось открытое бета-тестирование MMORPG **Pandora Saga**, в которой можно сражаться верхом и осаждать крепости (клиент игры можно найти на нашем диске).

- Якобы детской MMORPG **Free Realms** 28 апреля исполнился год — незадолго до этого в игре зарегистрировался десятимиллионный подписчик.

- Представители **Turbine Entertainment** заявили, что после перевода **Dungeons & Dragons Online** на условно-бесплатную бизнес-модель MMORPG стала приносить в пять раз больше денег. Оборот внутриигрового магазина также в три раза больше, чем в среднем по индустрии. Мир DDO специфичен и состоит из инстансов — видимо, этим и объясняется успех непривычной для западного игрока бизнес-модели.

- **Nival Network** переименовала игру **«Shaiya: Желания Богини»** в «Теос: Желания Богини» (***ZZima.com/teos***).

- Старший продюсер **EVE Online** Торфи Франс Олафссон объявил, что следующее дополнение, **Tyrannis**, выйдет в первой половине лета. Tyrannis наведет мостки между миром EVE и миром **DUST 514**: в игре появятся планеты, которые можно будет исследовать, обживать и растаскивать на ресурсы. Наземных сражений до релиза DUST 514 не планируется.

- **NCsoft** зарегистрировала торговую марку **City of Heroes 2**, но никаких комментариев пока не дает.

Илья Янович

Жанр
Стратегическое насилие
Издатель
Bumblebee Studios
Разработчик
Bumblebee Studios
Бизнес-модель
Условно-бесплатная
Скорость связи
От 256 Кбит/с
Трафик
20-25 Мб/час
Сайт игры
BloodlineChampions.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

В **Bloodline Champions** сложно заподозрить уникальную игру. Название подсознательно ассоциируется с **League of Legends**, механику горячо обсуждают на DotA-форумах — казалось бы, это очередной клон понято какой модификации (о них мы в последнее время пишем регулярно). Скриншоты опять же соответствующие: фэнтези, герои с посохами, вроде бы RTS. На самом деле Bloodline Champions — это **Unreal Tournament** про магию и в изометрии. И у нее больше точек соприкосновения с любым онлайновым шутером, чем с той же **Demigod**.

Форс-мажор

Первый, чуть ли не главный сюрприз — то, как авторы работают с игровой вселенной. К привычной при создании средней MMORPG задаче «написать на сайте пять строчек про сюжет» они отнеслись так, будто бы планируют выпустить по мотивам Bloodline Champions целую серию фэнтезийной макулатуры.

В мире Севера долгие годы уживались несколько рас (среди прочих обнаружились какие-то полуведьмы и мастера боевых искусств со скворечником вместо головы), которые друг на друга особо не нападали, но и друзьями их тоже назвать было нельзя. Потом произошел некий катаклизм под названием Катаклизм, и обитатели Севера, предчувствуя, видимо, скорый конец, перегрызлись.

Такую нехитрую предысторию в Bumblebee Studios оформили с размахом: придумали хроники мира до катастрофы, подробно описали сам Катаклизм (он на поверку оказался чередой сильнейших магических заклинаний), привели выдержки из дневника летописца и украсили все иллюстрациями, отдаленно напоминающими ролики **God of War 3**.

Особенно удивительно это на фоне того, что никакой сюжет игре, собственно, не нужен. Здесь нет мира, персонажей и диалогов — только яростный магический мордобой. Когда-то мы назвали геймплей DotA соответствующим всем современным RTS-трендам: стратегический минимализм, никакой возни со строительством, только понятная, но в то же время глубокая механика.

Создатели Bloodline Champions отсекли и от этой примитивной в общем-то формулы еще несколько кусков живой плоти. Здесь нет управляемых AI миньонов, нет базы и даже восстанавливающих здоровье фонтанчиков. Нет уровней и прокачки. Здесь две команды по пять персонажей (чемпионов) сходятся на тесной симметричной арене стенка на стенку и убивают друг друга — вот исчерпывающее описание игры.

Сейчас доступно шестнадцать чемпионов, по четыре на каждый класс (есть танки, медики, стрелки и бойцы поддержки). Действие, как в любой другой RTS, происходит в изометрической проекции, но — новый сюрприз — мы управляем своим героем при помощи WASD, а целимся мышкой, как в шутере. Некоторые персонажи умеют не только обмениваться классическими молниями и вспышками, но еще и телепортироваться

В бете Bloodline Champions — игра-издевка: бывает, ждешь игроков минут сорок, а тебе заявляют «You are dead» уже через двадцать секунд после начала раунда.

Иногда игроки переговариваются в чате до того, как ринуться в бой: во время сражения такой возможности не представится.

Механика имеет мало общего с Demigod, а вот художественный стиль в чем-то схож.

Чтобы выучить действия хотя бы основных заклинаний, нужно провести не один десяток битв.

или, скажем, обрушивать на врагов смертоносный дождь. На мышку назначены два основных приема персонажа, остальные — на клавиатуру.

Постояли и разошлись

Проблема Bloodline Champions в том, что битвы здесь слишком уж быстрые. Неважно, как ловко вы управляетесь со своим героем, какие способности используете и каким классом играете, сражения все равно тут же превращаются в неуправляемый балаган. Стратегический вид только мешает: не всегда понятно, кто в вас стреляет и откуда. О ближнем бое и говорить нечего — тут все превращаются в томатное пюре, не успев и глазом моргнуть.

Пресловутая простота не идет игре на пользу — интересных карт и условий битвы отчаянно не хватает. Кастомизация персонажа, простейший сценарий «захват-оборона», многоуровневые арены — любой человек с работающим воображением сразу поймет, как сделать эту игру лучше. Пока в Bloodline Champions есть только бессмысленное и беспощадное мясо.

Даже дополнительные режимы не спасают положение. Первый, классический захват флага, быстро обращается кровавым цирком с постоянно повторяющимся номером «один чемпион убегает от другого». Второй, «Завоевание», чуточку интереснее: здесь нужно удерживать три специальных артефакта, чтобы прекратить возрождение убитых врагов, но и он не подкреплен интересной боевой системой.

■ ■ ■

Bloodline Champions — игра явно небезнадежная, но чересчур быстрая и поверхностная, чтобы на что-то претендовать. Сейчас идет вторая волна закрытого бета-теста (первая многим запомнилась постоянными обвалами серверов), в которой мы и приняли участие. Сетевой код пока в неважнецком состоянии: резко подскакивает пинг, кого-то постоянно выбрасывает в главное меню во время загрузки карты, поиск игроков длится десятки минут. В итоге нужно выждать чуть ли не с полчаса, чтобы три минуты хаотично пошвыряться файерболами в разношерстной толпе.

Если авторы коренным образом не переработают баланс и темп сражений, Bloodline Champions совершенно точно проживет недолго: в начале следующего года выходит **Forged by Chaos**, которая в чем-то похожа на Bloodline Champions механикой и сеттингом, да имеет ряд непробиваемых козырей — движок **Crysis**, нормальный вид от третьего лица и интересные карты. Но мы все же скрестим за Bumblebee Studios пальцы — человека-скворечника больше, кажется, нигде не обещали. ■

Вся жизнь перед глазами

1 В Bloodline Champions два режима камеры: когда она следует за персонажем и когда следует за курсором. Рекомендуем первый — так меньше шансов, что камера съедет куда-то вбок при прицеливании. Масштаб можно увеличивать, но от этого только сложнее ориентироваться на арене.

2 Часто разобрать что-то на экране проблематично, поэтому к концу битвы в ближний бой ввязываются даже стрелки. В обычном режиме никакого респауна нет, поэтому сражения редко длятся больше пары минут.

3 Карты здесь мало чем отличаются: неважно, что вокруг, деревья или болота, драться все равно придется на ровной площадке.

4 Не все заклинания доступны целый раунд, и дело тут даже не в мане: какие-то неактивны, пока вас бьют, какие-то — если вы находитесь под действием вражеской магии.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ошибочно принятый за очередной клон DotA изометрический экшен, в котором вас размазывают по полу за доли секунды.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Олег Чебенеев

Жанр
MMORPG-песочница

Разработчик/издатель
Star Vault

Бизнес-модель
Подписка — $15/мес

Скорость связи
От 128 Кбит/с

Трафик
5-10 Мб/час

Сайт игры
MortalOnline.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Участие в открытом бета-тестировании новой MMORPG может стать настоящим приключением: это всегда возможность первым исследовать виртуальные просторы, изучить нового персонажа... Мы с особым нетерпением скачивали клиент **Mortal Online** — MMORPG-песочницы с неограниченной, как нам обещали, свободой. Тогда нам было невдомек, что вместо ярких приключений нас ожидают все круги ада...

Круг 1: создание персонажа

Для начала стоит вспомнить, как все началось. Игра была анонсирована в 2008 году никому не известной шведской компанией **Star Vault**. Идея состояла в том, чтобы создать на современном движке (Unreal Engine 3) в полном 3D игру, похожую по духу на легендарную **Ultima Online**.

Разработчики не просто наобещали с три короба — они позволили нам своими глазами увидеть красоты Mortal Online, выпустив превосходный тизер (его до сих пор можно посмотреть на **YouTube**, набрав в строке поиска «mortal online trailer»). Графика, анимация, звук, атмосфера — все в нем было безупречно, некоторые заявленные особенности (легендарные монстры, умения Deva) не встречались ни в одной другой MMORPG, и у игры тут же появилась армия поклонников.

Лето 2009-го — время, когда должен был состояться релиз, — прошло без событий, не выпустили игру и в конце года. Разработчики лишь начали закрытую бету, но приглашений в нее пришло так мало, что цена аккаунтов на eBay измерялась трехзначными числами. Только 1 февраля 2010 года, когда стартовало открытое тестирование, все желающие смогли оценить творение шведов. Но едва железный занавес спал, всеобщий ажиотаж сменился недоумением.

Сложности начинаются на этапе создания персонажа. В Mortal Online нет уровней, вместо них — куча разных умений, их можно долго развивать, но нельзя выучить все. Из-за этого ограничения важно с самого начала решить, кем будет ваш герой — ремесленником, воином или вором. Раса, происхождение, возраст, даже рост — все это влияет на характеристики персонажа, но как именно, в игре не указывается. Так что выбирать приходится наугад и позже расплачиваться за ошибки.

Если в других онлайновых играх можно выбрать только одну расу, то здесь — смешать салат из четырех. Полукровка наследует бонусы и внешность всех своих предков; если увлечься, в итоге получится такой мутант, что **Dead Space** нервно закурит. Но об уродстве персонажей забываешь, когда выясняется другая вопиющая вещь: тут многие ходят голыми.

Тряпье, которое выдают новичкам, не имеет бонусов, поэтому в начальных локациях можно встретить толпы нудистов, бегающих по лужайкам и сияющих голыми задами. Сначала смешно, потом становится грустно. Игроки даже не пытаются прикрыть причинные места своих героев тряпочкой, наоборот, с гордостью выставляют их напоказ. Жаль, авторы не добавили возможность изменять длину определенных частей тела — это хотя бы сделало процесс веселым.

Круг 2: игровой мир

Mortal Online — игра для суровых хардкорных игроков. Здесь можете забыть о таких вещах, как обучающие миссии, подсказки, интуитивно понятный интерфейс. После того, как вы выберете один из десятка стартовых городов, вас забросят к черту на кулички, даже не удосужившись намекнуть, куда идти и что делать дальше. В Ultima Online хотя бы давали начальные задания — здесь квестов нет вообще. Первые полчаса игры вы проведете, пытаясь разобраться, как воскреснуть: PK (player killers, убийцы игроков) расправятся с вами быстрее, чем успеете моргнуть глазом, и некому будет заступиться.

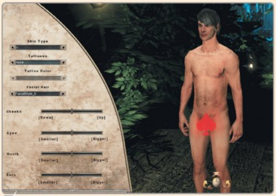
Процесс возрождения, как и все в игре, отнимает кучу времени и нервов. Когда персонаж умирает, мир вокруг становится черно-белым — верный признак того, что пора наведаться к священнику. Его местонахождение указывается столбом света на горизонте, но где находится ближайший святоша — попробуй догадайся. Можно запросто намотать пару лишних километров и потом еще полчаса возвращаться обратно.

В мире живых найти дорогу тоже непросто. В игре нет ни карты, ни компаса, так что непонятно, как здесь вообще ориентироваться. Да и скорость перемещения навевает тоску. Если вы попытаетесь перейти на бег, выносливость опустится до нуля за пару секунд и потом придется преодолевать огромные территории издевательски медленным шагом.

Будь мир зрелищным и живым, с этим можно было бы смириться. Но Mortal Online — наглядный пример того, как на отличном движке можно сотворить безликое месиво. На акрах зеленого покрывала бестолково натыканы картонные деревья и однообразные скалы, мир совершенно пустой. У нас ушел битый час, чтобы отыскать хоть какое-то животное — и найденный буйвол прикончил нашего вояку быстрее, чем тот успел нанести второй удар.

Окрестности некоторых городов лучше заполнены живностью, но в любом случае добычу придется сначала долго искать, а потом еще пытаться поймать. Местные газели не будут ждать, когда вы подберетесь поближе, и, едва завидев вдали ваш силуэт, пустятся наутек. Хотите узнать, как это — гоняться в Mortal Online за газелями? Сходите на скоростную магистраль и побегайте за проносящимися иномарками. Сила монстров нигде не указывается. Справитесь вы со зверем или он моментально вас прикончит, можно узнать только экспериментальным путем.

Города в игре выглядят не так убого, как открытые локации, — в некоторых поселениях даже бывали дизайнеры. Но так как игра в световых годах от готовности, NPC ведут себя очень странно. Типичное занятие горожан — стоять в метре от стены и сверлить ее взглядом с утра до ночи. И это не единичные случаи — в гляделки со стенами играют толпами. Впрочем, вы буде-



Mortal Online — хардкорная MMORPG для взрослых: многие игроки даже не пытаются прикрыть причинные места тряпочкой.

Некоторые города находятся на берегу, но если вам не хочется смотреть на дергающийся экран и лезущие отовсюду текстуры — держитесь от воды подальше.

Когда персонаж умирает, мир вокруг становится черно-белым и начинает искажаться. Чтобы воскреснуть, нужно найти священника.

те рады даже таким зомби: в некоторых городах вообще нет ни души.

Круг 3: умения и крафт

Главная цель любой MMORPG — развитие героя, и Mortal Online не исключение. Прокачанные умения означают, что боец будет быстрее бегать, лучше махать мечом, проворнее отбивать атаки, сможет оседлать лошадь и добывать редкие ресурсы — после знакомства с PK и адским буйволом все это стало для нас особенно актуально. Но отыскать тренера и разобраться, как с ним поговорить (сначала нужно выделить его кнопкой Tab, потом нажать R), оказалось не проще, чем поймать газель.

Когда сэнсэй наконец смилостивился, он предложил нам стопку книг с названиями вроде Tephra Lore, Grizzly Operation, Ecumenical Spells или Recurve Bow Mechanics. Что дают эти умения, сколько времени нужно, чтобы их изучить, нужны ли они вообще нашему персонажу, молчаливый NPC не сообщил. А после того, как мы купили пару томов, отдав честно заработанные гроши, выяснилось, что прочитать их нельзя, не выучив ряд других скиллов. Когда мы попытались продать ненужную макулатуру, тренер сделал вид, что с нами не знаком. Пришлось возвращаться в лесные дебри и гоняться за оленями, чтобы добыть денег на другие книги.

Через три часа мы вернулись к NPC — сэнсэй, заслышав звон монет, снова был рад нас видеть. Одну из купленных книжек даже удалось прочитать, но оказалось, что процесс чтения в Mortal Online приближен к реальному — чтобы выучить базовый навык, нужно ждать порядка шести часов!

Каждому персонажу на прокачку выделяется тысяча очков, но их едва хватает, чтобы освоить одну специализацию. Например, прокачанный до упора кузнец не может не то что драться, он даже не все виды руды способен обработать. При этом без крафтерских навыков нельзя получить приличный меч — тем, что выдают в начале, разве что мух отгонять. Получается замкнутый круг.

Создание оружия и доспехов — вообще отдельная песня. Чтобы создать ржавый меч, придется оплатить и освоить порядка десяти умений. Чтобы добыть для него ресурсы — еще больше. Какие именно книги нужны, нигде не говорится, но в одном можете быть уверены: побегать за лесными зверушками, пытаясь выбить деньги на покупку фолиантов, придется изрядно. А потом готовьтесь к бесконечным сборам дерева и руды. Этот «увлекательный» процесс выглядит так: раз в три секунды нужно нажимать на иконку и наблюдать корявую анимацию от первого лица. И так час за часом, день за днем, пока сумки не заполнятся до отказа и не придет пора возвращаться в город... где PK и воры тут же оберут вас до нитки.

Круг 4: PvP и воровство

Mortal Online можно было бы многое простить, если бы разработчики сделали интересное PvP. Ведь именно ради него хардкорщики ныряют в песочницы, оставляя размеренную жизнь **World of Warcraft**. Но единственная фраза, которая крутится на языке при виде местного PvP, — это «эпик фейл».

Когда пару лет назад разработчики сообщили, что в игре будет только вид от первого лица, многие восприняли объявление с энтузиазмом — это значит более полное погружение в игровой мир. Но рано радовались. Из-за ограниченного обзора, жутких лагов и тормозной анимации сложно понять, когда удар достигает цели. Замахи настолько медленные, что не уклонится от них только ленивый. Со стрельбой тоже не все ладно. Чтобы взять в руки самый примитивный лук, нужно стать сильным, как Геракл. А если лук из обычного дерева, то попасть в цель можно только в упор.

В Mortal Online, как в правильной хардкорной MMORPG, убивать и грабить игроков можно повсюду. Единственное относительно безопасное место — крупные города, где на помощь приходит стража. Но авторы не продумали систему PK-маркеров, поэтому иногда даже в городах творится беспредел.

Если вы случайно заденете в бою другого игрока и он позже умрет, его смерть повесят на вас. Более того, этот типчик может умирать раз за разом, наматывая счетчик убийств, пока не превратит вас в PK. И тогда попробуйте только сунуться в город — кто-то обязательно позовет стражу. Смыть позорное клеймо быстро не получится, самый простой способ — удалить персонажа. Из-за этой нелепой ошибки даже безобидные крафтеры не застрахованы от получения статуса PK.

Совсем развязывает руки злодеям система воровства. Попробуйте остановиться на минуту, как за спиной тут же выстроится стайка карманников и за считанные секунды отнимет все нажитое непосильным трудом. О том, что кто-то шарит у вас по карманам, игра не предупреждает, а из-за вида от первого лица это не всегда замечаешь. А даже если и замечаешь, то не можешь просто достать меч и проучить негодяя — он тут же позовет стражу и снимет вещи уже с трупа.

Даже переложить вещи в банк — большая проблема: пока вы будете перетаскивать ресурсы, вас успеют обчистить. Воришкам, конечно, весело, но для остальных — адская головная боль. Играя в Mortal Online, нельзя отходить от клавиатуры, нельзя оборачиваться спиной к подозрительным типам, нельзя расслабляться.

■ ■ ■

Когда мы пару лет назад делали обзор **Metin 2**, нам казалось, что ниже оценки мы не дадим никакой другой онлайновой игре. Но Mortal Online превзошла даже главный корейский трэш. Такое количество багов и недоработок редко встретишь в альфа-версиях других MMORPG — здесь же их подают по предзаказам как готовое блюдо. Чтобы привести игру в надлежащий вид, понадобится еще как минимум год. Но когда мы сдавали номер, разработчики собирались выпустить Mortal Online в апреле — если они действительно так и сделали, то года этот полуфабрикат точно не протянет. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

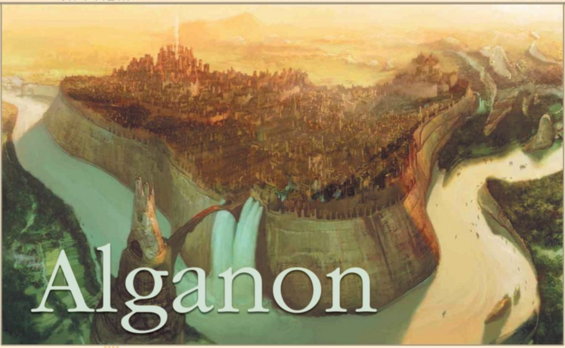
Песочницы с полной свободой действий не получилось: все, чем можно заниматься в Mortal Online, — это бегать по пустому миру, нудно добывать ресурсы и убивать новичков.

ГЕЙМПЛЕЙ	2.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	2.0

РЕЙТИНГ 3,0

ПЛОХО

Олег Чебенеев



Alganon

Жанр
World of Warcraft 2.0
Разработчик/издатель
Quest Online
Бизнес-модель
Подписка — $15/мес
Условно-бесплатная
Скорость связи
От 128 Кбит/с
Трафик
3-6 Мб/час
Сайт игры
Alganon.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 4 Гб, 256 Мб видео

Шесть долгих лет популярность **World of Warcraft** не дает покоя издателям и разработчикам: клоны штампуются в промышленных масштабах. Одни лишь отдаленно напоминают первоисточник, в других WoW лезет изо всех щелей. Компании **Quest Online** удалось выпустить свой World of Warcraft, передрав из главной MMORPG нашего времени все до последней иконки.

WoW 2.0

Алганон — это название мира, в который нам предлагают окунуться. Его история насчитывает шесть тысячелетий, в течение которых местные народы воевали то с богами, то с демонами, то, наконец, друг с другом. Игроку толку от этих разборок немного: в **Alganon** нет PvP-серверов, а значит, и открытого PvP. Но выбрать сторону все же дают. За светлых выступают люди, за темных — татуированные с ног до головы талроки. Остальные расы были вырезаны перед релизом по традиционной уже причине — не уложились в срок. Создать приличный генератор внешности, видимо, тоже времени не хватило, поэтому уповать приходится только на тип и цвет прически.

Мир «Алганона» немаленький: он состоит из двух материков, разбитых на регионы, и в каждом регионе есть несколько крупных локаций.

Начать играть в «Алганон» — все равно что вернуться в WoW. Тот же графический стиль, тот же геймплей, даже интерфейс идентичен. Доходит до смешного: разработчики, полностью передрав UI, не потрудились удалить иконку связки ключей, которая здесь бесполезна, — убрали ее только через несколько месяцев.

Первый встречный NPC сразу отправит вырезать местную фауну и добывать с нее шкуры — в процессе можно поднабрать опыта и оценить размах боевой системы. Какой бы класс вы ни выбрали — солдата, лучника, мага или жреца, — первые десять уровней пройдут в отчаянной борьбе с зевотой. Играя в Alganon за мага (самого динамичного в WoW персонажа, кстати), приходится в каждом бою терзать одну и ту же клавишу, выпуская плохо анимированные болты. Через несколько уровней вам выдадут пару бесполезных баффов и более мощный болт, но правило одной клавиши никуда не денется.

У воина дела обстоят не лучше. На низких уровнях из спецумений доступен только удар щитом, но вы забудете про него, как только подберете двуручный меч — и станете долбить врагов автоатакой, периодически сливая ярость (ту самую, из WoW) на боевые крики.

Монстры практически не оказывают сопротивления, так

NPC, наверное, тяжело носить на голове такой небоскреб. Зато все понятно: это горожанин 50 уровня и у него есть квест, пока нам недоступный.

Из WoW скопирована не только система талантов, но и сами таланты — достаточно взглянуть на описание умений мага. Ветка Arcane, правда, переименована в Storm.

как здоровье в бою восполняется быстрее, чем его грызут. Да и мана у магов с жрецами на первых порах бесконечная — нужно сильно постараться, чтобы израсходовать ее хотя бы на 20%. Восстанавливающие зелья пригождаются разве что в боях с именными монстрами — иногда NPC дают задание прикончить такого, забыв при этом упомянуть, что шансов убить зверушку практически нет.

Невидимые стены

Подобных недоработок в Alganon полно. Практически все, что разработчики позаимствовали у Blizzard, сделано хуже, чем в WoW, а все, что добавили от себя, реализовано не лучшим образом. Например, уровни монстров и NPC обозначаются громадным кружком; если у NPC есть для вас какой-то квест, то у него над головой висит четырехэтажное сооружение, состоящее из его имени, профессии, уровня и иконки с книгой.

Система талантов такая же, как в WoW, но очки можно тратить с первого уровня. С одной стороны, это хорошо: есть дополнительный стимул качаться. С другой — многие таланты, доступные в начале игры, влияют на скиллы, которых у героя еще нет. Зачем тогда давать их улучшить? Об этом дизайнеры Quest Online явно не задумывались.

Некоторые особенности, которыми завлекают в Alganon, все еще не реализованы. После выхода игры прошло уже полгода, а разработчики до сих пор не подключили полноценные подземелья и инстансы, и непонятно, чем заниматься высокоуровневым игрокам. На сайте расписываются все прелести системы заказов вещей у ремесленников и бонусы, которые дают божества и приручаемые питомцы, но в игре ничего такого нет.

Удачные находки

И все же Alganon есть за что похвалить. Дизайн игрового мира положительно отличается от стиля бесплатных корейских гриндилок. Полигоны можно по пальцам пересчитать, но графика симпатичная.

С помощью встроенной библиотеки можно, не прибегая к Alt+Tab, узнать информацию о расах или посмотреть списки трофеев, падающих с монстров. Представьте себе базу WoWhead, вшитую прямо в WoW!

Удачная находка Quest Online — система обучения. Не такая революционная, как написано на сайте, и очень похожа на древо умений из **EVE Online**, но в фэнтези-игру она вписывается гармонично. Как и в EVE, у всех навыков в Alganon есть несколько стадий мастерства, и каждая последующая стадия изучается дольше предыдущей. Система обучения позволяет немного улучшить точность, поднять сопротивление магии, развить крафтерские и социальные таланты (нужны для некоторых квестов), даже находясь офлайн.

■ ■ ■

Шахта таит неизведанные опасности, но попасть внутрь не получится — путь преграждает невидимая стена. Такой «сюрприз» вам преподнесут не раз и не два.

Alganon называют мертворожденным. Разработчики не только выпустили его раньше времени, не устранив технические проблемы, но еще и замахнулись на игру по подписке. В результате проект, который не дотягивает качеством до похожих бесплатных онлайновых игр (**Runes of Magic**, **«Аллоды онлайн»**), вынужден был конкурировать с такими монстрами, как **World of Warcraft**, **The Lord of the Rings Online** и **Age of Conan**. Неудивительно, что Алганон стал одним из самых пустынных миров: в прайм-тайм на сервере едва набирается пятнадцать человек, а днем может и вовсе никого не быть. Печальное зрелище.

Внутри Quest Online тоже не все ладно: когда стало ясно, что игра провалилась, покинул свой пост Дэвид Аллен, один из основателей Quest Online. За ним ушли двое других разработчиков, занимавших руководящие посты. «Крысы бегут с тонущего корабля», — злорадствовали на форумах. Однако новый президент компании, Дерек Смарт, известный провокационными выходками и резкими выпадами в сторону геймеров, заявил, что именно он уволил «бездельников» и намерен лично курировать проект. Может, хотя бы агрессивные посты и красноречие Дерека привлекут к игре внимание, которого ей так отчаянно не хватает?

P.S. Незадолго до сдачи номера мы узнали, что разработчики отказались от подписки, перешли на условно-бесплатную бизнес-модель и снизили цену клиента с $40 до $10. На апрель был запланирован повторный релиз игры вместе с большим контентным патчем, который представит первые подземелья. Кажется, Alganon еще рано хоронить. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередная провальная попытка создать второй World of Warcraft. Пора бы уже понять, что за пять лет игрокам надоел Азерот и они ждут чего-то нового.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	4.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

Кладбище MMORPG

Закрытие онлайновой игры — событие драматическое. Для многих онлайновые миры становятся вторым домом: там проводят все свободное время, отдыхают от мирских забот, заводят друзей. И когда по воле какой-то компании у тебя отнимают ставший родным мир, кажется, что ты лишился чего-то большого и важного. В последнее время MMORPG, не оправдавших ожидания издателей, становится все больше. Так почему они закрываются?

2005: Asheron's Call 2

Asheron's Call всегда находилась в тени **EverQuest**. Хотя хвалебные отзывы расточали обеим играм, культовый статус получил только EverQuest. Впрочем, это не мешало AC расти и развиваться, привлекая новых поклонников. Компания **Turbine** ежемесячно выпускала дополнения, расширяя и без того немаленький мир. Необычная боевка, скилловая система прокачки, интересное PvP, продуманный крафт, возможность построить особняк и исследовать сотни подземелий принесли AC репутацию MMOG с самым разнообразным и насыщенным контентом. Единственное, что отпугивало новичков, — страшная графика. Если в 1999 году это было не так заметно, то несколько лет спустя уже мало кто соглашался управлять человечком из сотни-другой полигонов.

Понимая это, Turbine приступила к разработке сиквела и в ноябре 2002 года выпустила **Asheron's Call 2: Fallen Kings**. События происходили на уже знакомой нам планете Аубериан, пережившей катаклизм. MMORPG стала на порядок красивее — это верно. Но вместо того, чтобы улучшить остальные элементы AC, разработчики полностью поменяли правила игры. Теперь в мире не было NPC. Создатели хотели, чтобы Аубериан населяли только живые персонажи.

С монстров редко падали трофеи, а те, что удавалось добыть, часто оказывались бесполезными. В отличие от первой

Asheron's Call 2 не любят вспоминать ни игроки, ни разработчики: и те и другие чувствуют себя обманутыми.

Из всех закрытых MMORPG больше всего жалко почему-то Auto Assault. Может быть, потому, что аналогов у нее нет и в скором времени не будет?

части, в дома нельзя было заходить — они служили всего лишь декорациями. А на 30 уровне ниточка контента внезапно обрывалась, и подписчикам приходилось еще 20 уровней набивать гриндом (то есть многократным убиванием монстров). Игра, которая славилась свободой, разнообразием и сюжетными заданиями, превратилась в красивую гриндилку. С балансом тоже было туго: защитник, например, был практически бессмертным и в легкую разделывался с любыми противниками.

Сказать, что ветераны AC были разочарованы — не сказать ничего. Большинство из них решили остаться в первой части. Вышедшее со временем дополнение **Asheron's Call 2: Legions** не смогло привлечь новых игроков, и, когда база подписчиков упала до 15 тысяч, Turbine сдалась. Разработчиков перевели на другие проекты — **Star Trek Online**, **Dungeons & Dragons Online** и **Lord of the Rings Online**. А 25 августа 2005 года глава компании Джеф Андерсен сообщил, что игра не доживет до Рождества.

Те, кто успели полюбить AC2, обвиняли Turbine в плохом маркетинге и недостаточной рекламе, но остановить обратный отсчет уже не могли. Оставалось только наслаждаться последними 4 месяцами и прощаться друг с другом. 30 декабря создатели провели последний игровой ивент, разбросав по миру сундуки с подарками. Игроки собирали яйца, мгновенно повышающие уровень, исцеляющие любые раны или переносящие в самые отдаленные уголки мира — даже те, что раньше были открыты исключительно для геймместеров. А незадолго до выключения серверов игроки совершили паломничество на гору, которая запомнилась всем как Goodbye Peak — последнее пристанище самых преданных поклонников.

2007: Fury

Разработчики MMO-файтинга **Fury** подошли к пиару с размахом. За несколько недель до релиза был объявлен турнир **Fury Challenge** с призовым фондом в миллион долларов (правда, не наличными, а в таймкартах и сувенирах), на многих сайтах красовался баннер: «Готов ли ты к лучшему PvP всех времен?». Эпитетов создатели не жалели. MMO-сообщество верило и с нетерпением ждало чистой PvP-игры, где нет порядком надоевших квестов, подземелий и боссов.

Компания **Auran** даже планировала вывести Fury на киберспортивную арену. Для этого у игры, казалось, было все необходимое: динамичная боевка, красочные эффекты, множество скиллов, неплохой баланс, привлекательная графика (движок Unreal Engine 3). Но реальность оказалась не такой радужной.

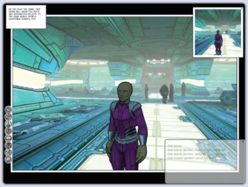
Тревожные лампочки загорелись в первые месяцы релиза, когда начался повальный уход подписчиков. Многие просто не понимали, как развивать своего бойца, где покупать умения и в чем смысл поединков. Устав искать среди скопления NPC нужного тренера, новички отправлялись на арену в чем мать родила, а умерев за пару секунд, спрашивали: «И это лучшая PvP-игра?» Отсутствие оптимизации и вечные лаги только подливали масла в огонь.

Когда в игре осталась лишь кучка преданных фанатов, соревнующихся друг с другом за место в рейтинге, Auran решилась на отчаянный шаг. Игра была переведена на бесплатную модель, и лагерь игроков разделился. С одной стороны были те, кто платил в кассу и получал огромные привилегии (мощную броню, улучшенные скиллы), с другой — те, кто играл бесплатно и при всем желании не мог соперничать с «платниками». А ведь разработчики обещали, что все будут равны! Волна возмущения накрыла игру, и Fury стала лишаться даже самых преданных фанатов.

К началу 2007 года стало ясно, что жить Fury осталось недолго. Auran какое-то время пыталась найти решение, как сохранить игроков и снизить затраты, но в августе время истекло. «Простите, что мы не смогли найти подходящую модель и продлить игре жизнь», — таковы были последние слова разработчиков, адресованные игрокам.

Fury — самая запутанная MMORPG: один из редакторов «Игромании» однажды убил полчаса, пытаясь найти нужного NPC в стартовой локации. Так и не нашел.

Игра, не продержавшаяся и полгода



Средний цикл жизни провальной онлайновой игры — год-полтора. MMORPG редко закрываются раньше, потому что разработчики всегда могут отговориться неудачным стартом, и издатель, надеясь отбить хоть какие-то деньги, продолжает поддерживать сервера.

Однако и дольше полутора лет ждать не имеет смысла: релизный ажиотаж спадает, люди переключаются на другие проекты, и если разработчики не смогли вытянуть MMORPG за 16-18 месяцев, то дальше ловить уже нечего. Но бывают и исключения — в 2006 году, например, вышла и тут же закрылась очень перспективная, но крайне бестолково запущенная игра **SEED**.

Пока создатели одних MMOG пытались сделать боевую систему динамичнее, а боссов — сильнее и хитрее, датская компания **Runestone Game Development** выпустила игру, где боев не было вообще. SEED предлагала почувствовать себя колонистом, оказавшимся на далекой планете в компании таких же заблудших душ.

По сюжету земляне отправили в космос пять посудин для поиска пригодных к заселению миров, снабдили их компьютером с искусственным интеллектом и образцами ДНК для выращивания людей. Много лет спустя космолет с нашими героями обнаружил подходящую планету, приземлился и приступил к терраформингу.

Впрочем, увидеть своими глазами новую альма-матер игроки не могли — авторы обещали эту возможность позже. Поэтому оставалось только бродить по закрытому космическому кораблю, изучать всевозможные отсеки и общаться с другими колонистами.

SEED была первой социальной MMOG, где все крутилось вокруг общения и взаимодействия игроков. Колонисты должны были вместе решать насущные проблемы, создавать группы по интересам и бороться за власть — в общем, заниматься тем, чем обычно занимаются люди, оказавшиеся на ограниченной территории.

Когда RGD запустила бета-тестирование, все отметили оригинальность и потенциал проекта (там, помимо прочего, была мультяшная графика — игровой мир словно сошел со страниц комиксов). Но багов оказалось просто немыслимое количество. Падения сервера через каждые 15 минут, провалы под землю, ужасные лаги... На фоне всего этого заявления разработчиков, что релиз наступит вот-вот, казались неудачной шуткой. Тестеры просили отложить роковой день, предрекали катастрофу. Но, как оказалось, у RGD просто не было выбора. Деньги закончились, издатель так и не был найден, пришлось решать — сейчас или никогда.

Релиз SEED состоялся 2 мая 2006 года, и в этот день игра напоминала скорее альфа-версию, чем законченный продукт. Даже зайти в игровой мир было большой проблемой. Поклонники общались в IRC-канале и проводили там больше времени, чем в самой игре: в чате уж точно ничего не глючило и не падало.

Долго так продолжаться не могло, и ровно через пять месяцев после запуска разработчики прекратили агонию SEED. Немногим MMO с тех пор удалось побить этот рекорд

Matrix Online доказала, что матрица все-таки существует: как только игра стала для агентов обузой, они тут же ее прикрыли.

2007: Auto Assault

В 2006 году, когда балом MMOG правило фэнтези, небольшая компания **NetDevil** решилась на эксперимент. Она создала игру, где управлять предлагалось не эльфом или орком, а навороченной тачкой в постапокалиптическом будущем. Совершенствуя авто, игроки участвовали в гонках и жарких перестрелках. Побеждая, зарабатывали деньги на тюнинг.

Идея о противостоянии людей, киборгов и мутантов казалась замечательной, фанаты «Безумного Макса» на всех форумах трубили, что AA станет хитом. Но хотя игра получилась необычной и достаточно интересной, надежды **NCsoft**, издателя, грести с нее деньги лопатой не оправдались.

Системные требования AA превышали конфигурацию среднего игрового компьютера, и это отпугнуло многих новичков. А фанаты, которые готовы были потратиться на апгрейд, столкнулись с массой недоработок: корявый баланс в PvP, неработающие миссии, отсутствие высокоуровневого контента (после достижения верхней планки оставалось только рубиться на боевых аренах).

Многие были разочарованы, что авторы все-таки прилепили атрибуты фэнтезийных MMOG: машины могли лечить друг друга, а некоторые задания и вовсе вызывали недоумение. Кто бы, например, мог придумать собирать цветы в постъядерном будущем?

Несмотря на все это, игра имела небольшую, но стабильную базу подписчиков. Если бы разработчики добавили контент и исправили недочеты, AA могла бы жить еще долго. Но NCsoft решила, что раз у проекта нет сверхприбылей, то и будущего у него нет. Узнав об этом, фанаты пытались достучаться до руководства NCsoft, возмущались на форумах, предлагали своими силами поддерживать сервера. Но 31 августа 2007 года кто-то нажал красную кнопку — и AA навсегда исчезла с лица земли.

2009: Tabula Rasa

Richard Garriott's Tabula Rasa была одной из самых ожидаемых онлайновых игр. Необыч-

Shadowbane закрывали в несколько присестов, но так и не закрыли. Пожалуй, это самая трогательная MMO-история современности.

ный сеттинг, специально придуманный язык, эпические битвы стенка на стенку... Но главное, что за проектом стоял сам Ричард Гэрриот, отец **Ultima Online**. Как тут не проникнуться большими надеждами?

Фанаты представляли себе MMOG следующего поколения и заражали своим энтузиазмом остальных, рейтинг ожидания зашкаливал. Иллюзии стали рассеиваться, когда настало время бета-тестирования. Игроки поняли, что ждали от TR слишком многого. Динамичные перестрелки, сбор символов, изучение чужеземного языка, умные враги... все это не могло скрыть главный недостаток TR — отсутствие глубины.

Игра не могла предложить ничего, кроме бесконечной войны с инопланетянами. Добравшись до максимального уровня, подписчики удивленно спрашивали: «Что теперь?» Разработчикам оставалось только разводить руками и давать смутные обещания, что со временем все будет. Но время шло, а ничего нового не появлялось. Хуже того, новые патчи кардинально меняли баланс и возможности разных классов, что раздражало игроков.

Поклонники не могли даже развлечь себя разведением альтернативных персонажей. Контента едва хватало на одно линейное прохождение, а хваленая система клонирования делала создание альтов бессмысленным. Ведь можно было в любой момент сохранить развитого персонажа, а затем сделать такого же с новой профессией. В игре не было мирных территорий, где игроки могли отдохнуть от сражений, пообщаться друг с другом и поучаствовать в ивентах. Каждый день в TR проходил по одному и тому же сценарию.

Ветераны видели, что игра катится в пропасть. Один из самых авторитетных кланов поставил NCsoft ультиматум: или компания прислушается к мнению людей, которые лучше видят проблемы TR, и за отведенное время решит их, или попрощается с самой преданной частью комьюнити. Срок истек, разработчики продолжали бездействовать, и база подписчиков стала таять на глазах.

Когда в игре осталось 30-40 тысяч человек, NCsoft решила закрыть проект. Новость оказалась неожиданной, так как многие онлайновые игры имели меньшую аудиторию и продолжали существовать. Но NCsoft готовила к выходу более перспективные MMOG и тратить силы на гадкого утенка не хотела. Да и с Ричардом Гэрриотом, который заявил, что NCsoft уволила его неправомерно и даже довел дело до суда, вышла не самая приятная история...

28 февраля 2009 года состоялся последний ивент, в котором игроки пытались помешать инопланетянам захватить лагеря сопротивления. Самым удачливым посчастливилось даже увидеть новых юнитов и недоделанные локации, но так как врагами управляли геймместера, они легко смяли остатки землян. Подписчики увидели знаменитую строчку «All your base are belong to us» — и экран потемнел.

2009: Shadowbane

Shadowbane, вышедшая в марте 2003-го, сразу привлекла внимание любителей PvP. Игра и правда была необычной: масштабные битвы и осады, невероятно гибкая система развития героя, возможность забирать с жертвы все трофеи, заключать военные союзы, влиять на мир. Добавьте к этому огромные просторы, несколько континентов и мириады островов — и вы поймете, почему игра вошла в десятку самых продаваемых PC-игр своего времени.

Но, как обычно бывает, когда MMOG делает маленькая фирма, Shadowbane вышла раньше времени и была сильно забагована. Да и графика не вызывала оптимизма даже на момент релиза.

Технические трудности и выход более заметных MMOG сказались на популярности, за короткое время игра сменила нескольких владельцев, пока в марте 2006-го новые хозяева не решили сделать ее полностью бесплатной. Расходы на поддержку серверов оплачивались от рекламы, которую игроки видели при запуске и выходе из Shadowbane, а также после смерти персонажа. Но больше

Tabula Rasa не помог ни уникальный язык, ни покровительство именитого издателя — бегать из форта в форт было предельно скучно.

Когда Ричард Гэрриот узнал о закрытии Tabula Rasa, он с горечью заметил, что еще бы месяц-другой — и игра начала бы приносить прибыль.

всего за игру заступались фанаты. Администраторы и геймместера старались всеми силами спасти проект, выкладывая средства из своего кармана.

Весной 2008-го произошло уникальное событие в истории онлайновых игр: служба поддержки Shadowbane решила сделать рестарт серверов, удалив персонажей и дав всем возможность начать с чистого листа. В анонсе говорилось, что это делается для улучшения производительности и баланса. Сообщений с протестами на форуме было немало, но в целом игровое сообщество поддержало идею. В канун пятилетней годовщины Shadowbane три сервера зажили новой жизнью: фанаты были уверены, что теперь все будет хорошо.

Увы, праздник продлился недолго. Через год ручеек рекламных денег практически иссяк, а другие источники финансирования администрации найти не удалось. В апреле 2009 года компания **Stray Bullet Games** сообщила о закрытии проекта. Для фанатов, многие из которых играли с самого релиза, это прозвучало как гром среди ясного неба. Разработчики получили тысячи петиций со всех концов земного шара с просьбой сохранить великую игру. Благодаря такой преданности и сплоченности игроков Shadowbane продержалась еще несколько месяцев, но 1 июля все-таки захлопнула свои двери.

Впрочем, фанаты не успокоились даже тогда. Подняв исходники и подключив талантливых программистов, они создали приватный сервер Shadowbane, который можно найти на сайте **ShadowbaneEmulator.com**. Многие ветераны теперь играют там. Для остальных Shadowbane навсегда осталась в памяти как самая хардкорная онлайновая игра.

2009: Matrix Online

Культовый фильм братьев Вачовски каждого заставил задуматься: «А что, если это правда? Что, если все вокруг ложь и агенты рядом?» Желающих проверить, существует ли матрица, оказалось немало, но так как в реальной жизни уклоняться от пуль и летать в облаках у них не получалось, **Sony Online Entertainment** запустила для фанатов **Matrix Online**. Там можно было и уклоняться от пуль, и отскакивать от асфальта, как от батута, и делать еще много чего... но очень недолго.

Несмотря на популярность кинотрилогии, игра **Monolith Productions** не завоевала особого признания. Город Mega City, где происходили все события, казался картонным, геймплей отличался от мейнстримовых MMOG — новичкам было сложно освоиться, однообразные миссии навевали тоску, изо всех щелей лезли баги, корявая анимация добивала. Игроков удерживала любимая вселенная, интересная боевка, продуманная система развития (боевые навыки загружались в мозг персонажа, как в фильме), постоянно развивающаяся сюжетная линия. Но тех, кто готов был мириться с недостатками, с каждым месяцем становилось все меньше.

Благодаря умению SOE удерживать на плаву даже нерентабельные проекты, благодаря раздаче коробок с игрой всем подряд и благодаря добавлению внутриигровой рекламы, MxO протянула целых три года. Летом 2009-го поклонники услышали, что жить их избранным осталось несколько недель. На прощанье разработчики организовали последний игровой ивент — Конец мира. Но так как все участники получили от геймместеров суперспособности и спешили протестировать их на деле, сервера слегли от непривычно большого трафика и финальный армагеддон посчастливилось увидеть немногим.

■■■

Кладбище онлайновых игр — это уже не 2-3 могилки на пустыре, а несколько акров разбитых надежд. Закрытые из-за недостатка финансов, из-за нежелания прислушиваться к мнению игроков, из-за преждевременного запуска, непомерных системных требований и отсутствия глубины, раздавленные более успешными конкурентами — онлайновые игры покидают нас каждый год. Но на смену им приходят десятки других, и порой невозможно предугадать, кто станет вторым **World of Warcraft**, а кто бесславно уйдет на покой. ■

В SEED не только графика была стилизована под комикс — там еще и диалоги были оформлены в характерных комиксных боксах.

0 АПРЕЛЯ • В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ • В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ • В ПРОДАЖЕ

INTERNET@IGROMANIA.RU
Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Танчики, боевые жабы, Марио

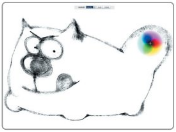
Nesbox.com

Про онлайновые эмуляторы NES («Денди») мы уже несколько раз рассказывали на страницах «Интересного в Сети». Но поскольку до этого момента все подобные программы писались на Java, всегда возникали какие-то проблемы. То звук не запускался, то поддерживалось очень мало игр, то вылезали какие-то непонятные ошибки в браузерах (чаще всего нормально поддерживался только IE).

Nesbox.com — это эмулятор «Денди», написанный полностью на флэше. А значит, никаких проблем с совместимостью нет. Просто заходим, выбираем в алфавитном списке игру (для каждой есть картинка-превью, что дополнительно облегчает поиск старых-любимых игр) и запускаем ее. В каталоге около двух тысяч тайтлов, включая такую классику, как **Battle City**, **Chip and Dale** и **Super Mario**.

Ну а если по каким-то причинам флэш вас не устраивает, то вот вам парочка ссылок на Java-эмуляторы: ***NESCafeWeb.com***, ***VirtualNES.com***.

Доморощенные художники



Mrdoob.com/projects/harmony

Любите рисовать, но не умеете и давно плюнули на свою бездарность, засунув карандаши, кисти и краски в пыльный ящик? Можете их оттуда и не вынимать, а вооружиться мышкой, а еще лучше графическим планшетом (хотя это совсем не обязательно) и открыть в окне браузера **Harmony**. Эта потрясающая флэш-рисовалка способна превратить в произведение искусства самый некудышный набросок. Даже если вы ничего, кроме «палка, палка, огуречик», отродясь не рисовали, в Harmony даже эта бездарная мазня превратится в очень симпатичную картинку. Вы рисуете штришок — и он тут же обрастает дополнительными элементами, штриховкой, тенями. Ко всему прочему, система умеет угадывать самые часто рисуемые элементы и автоматически доводит их до ума: вы вроде бы только нарисовали овал, а с экрана на вас уже смотрит самый настоящий глаз.

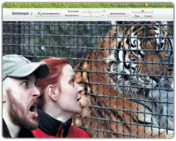
Развлекалочка затягивает на долгие часы, так что, берясь за виртуальный карандаш, не забудьте поставить будильник «на всплытие».

Пламя из-под пера

EscapeMotions.com

Вдоволь наигравшись с **Harmony** (см. предыдущую заметку), мы ринулись искать в интернете похожие редакторы. Нашли довольно много, но все они были либо недоделанные, либо ужасно забагованные. Удивил нас лишь один сайт — **Escape Motions**. Здесь собрано сразу двадцать четыре очень забавных инструмента для... скажем так, графического взаимодействия с пространством. Чего здесь только нет. Рисовалки неоном и пламенем, веселые физические «конструкторы», в которых нужно переливать жидкости, какие-то совсем уж мозголомные визуализации, в которых вы создаете некое подобие бактериальных колоний в чашке Петри. Есть даже простенький мультмейкер. Одни «зарисовки» не очень удачные, зато другие вызывают самый настоящий восторг.

Фотопикник



Picnik.com

Прекрасный графический редактор, заточенный под обработку фотографий. Экспокоррекция, работа с контрастом, масштабирование и еще множество полезных функций. Позволяет загружать полноразмерные фотографии и сохранять их на винчестер без потери качества. Совсем недавно **Picnik** был куплен **Google**, а это значит, что сервис продолжит развиваться и, скорее всего, очень скоро из просто хорошего станет лучшим онлайновым фоторедактором. Ходят слухи, что Picnik будет интегрирован в **Picasa**, что тоже было бы очень неплохо: онлайновой версии гугловского фотохостинга давно пора прокачаться до уровня своего офлайнового аналога.

Из сайта в чат

Chatab.com

Симбиоз браузера и чата в одном флаконе. Окно сайта разделено на две части. В левом (вертикальном) подгружается ваш контакт-лист из любимого мессенджера, а справа вы можете путешествовать по любым сайтам. Поначалу идея кажется безумной, но очень быстро привыкаешь: через некоторое время уже непонятно, как до этого пользовался громоздким мессенджером-клиентом. С другой стороны, многих важных функций вроде удобного просмотра хистори или передачи файлов здесь нет, но, думаем, в скором времени прикрутят и это.

Степан Селищев

ФЛЭШ ИГРЫ

Найти стоящую игру на гигантском игровом портале непросто, поэтому здесь мы даем точные ссылки на самые интересные флэшки. Если вы хотите, чтобы о вашей любимой игре рассказали в разделе «Интересное в Сети», пишите на URLs@igromania.ru. В письме нужно дать прямую ссылку на игру (заметьте, не на целый сайт!) и кратко ее описать: «любопытный флэш-квест в стиле пиксель-арт» или «коллекция флэшек по мотивам старых Need for Speed, 24 машины на выбор, есть таблица рекордов».

Зарази всех 2

FlashRaiders.com/Play-463-Infectonator-World-Dominator.html

Отличных игр в жанре «Зарази их всех» выходит все больше и больше. В **Infectonator World Dominator** (о ее предшественнике — игре **Infectonator!** — мы рассказывали в февральском номере) вам, помимо собственно заражения людей зомби-вирусом, придется разрабатывать смертоносные инфекции, прокачивать мутировавших мертвяков и, склонившись над картой мира, постепенно захватывать континент за континентом.

Челюсти

2FlashGames.com/play/f-Miami-Shark-8411.htm

Чудовищный kill'em all. Вы — гигантская акула. На огромной скорости вы несетесь вперед и пожираете, давите телом, перекусываете пополам все на своем пути. Водолазов, дельфинов, корабли, катающихся на «бананах» туристов. Дальше — больше! Вы выпрыгиваете из воды и тянете под воду планеры и вертолеты, огромные лайнеры и даже НЛО. И все это под ритмичную музыку с дикими воплями за кадром.

Кулаком в челюсть

y3.com/games/14054/King_of_Fighters_WING_NEW_VERSION_2

Вслед за **Street Fighter** на флэше начали появляться и другие файтинги с аркадных автоматов. **King of Fighters WING** — это, увы, не точная копия одного из King of Fighters, но своеобразное размышление на тему. Движения, анимации и комбо в точности такие же, а вот героев поменьше. Но главное — AI: компьютер здесь (в отличие от того же флэшевого Street Fighter) вовсе не глуп и даже на среднем уровне сложности может дать достойный отпор. Ну а если вы и без этого отлично играете в файтинги, то всегда можете пригласить друга и сразиться с ним.

Антипакмен

GamesEnvy.com/anti-pacman

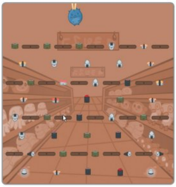
Маленький желтый Пакмен — постоянная жертва злобных привидений. В **Anti-pacman** нам предлагается встать по другую сторону баррикад и попробовать отловить прожорливого колобка. Правда, сделать это не так-то просто, ведь специальных бонусов-бессмертий на уровне разбросано больше обычного — и Пакмен постоянно из жертвы сам превращается в охотника.

На тросах через пропасть

FreeWebArcade.com/game/double-wires

Double Wires позволяет почувствовать себя человеком-пауком. Оперируя двумя жгутами, вам нужно перемещать главного героя все дальше и дальше по уровню. Тело персонажа обладает инерцией, так что если врежетесь в стену, то почти наверняка на этом все для вас и закончится.

Котик, кушай суши



NewGrounds.com/portal/view/529334

Веселая аркадная головоломка, в которой нужно откормить маленького кота до размеров огромного сумоиста. Чтобы кошачок хорошо кушал, нужно брать его за шкирку японскими палочками и кидать в хитроумный лабиринт, в котором подвешены различные суши, сусими, кусияки и прочие яства японской кухни. Подчиняясь силе тяжести и законам физики, котик начнет свой путь вниз, по пути собирая заветные блюда. Очень медитативная и увлекательная игра. ■

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

ПИСЬМО НОМЕРА

ГАДЖЕТ-АДДИКЦИЯ

В журнале очень много всяческих заметок про различные гаджеты. Создается впечатление, что вы ими по самые уши завалены. Это на самом деле так? Не возникает ли у вас неприязни ко всем этим телефонам, фотоаппаратам, нетбукам? Ведь когда все это постоянно вокруг валяется и можно взять и попользоваться, вряд ли будешь себе что-то покупать из этого. Или покупаете? Вот я недавно себе iPhone прикупил, собирал на него почти полгода. А вы копите на модные гаджеты? — *Владимир Бережной (Воронеж)*

АЛЕНА ЕРМИЛОВА

редактор «Железного цеха»

Владимир, боюсь, это только впечатление: если нам что-то и дают на тесты, то не больше чем на пару недель. Стандартный срок, на который присылается оборудование, — 14 рабочих дней, но новое железо никогда не получается держать так долго, его всегда ждут в других редакциях и всегда быстрее требуют, требуют, требуют назад.

Как мы уже писали в прошлом номере, железо у нас не валяется просто так и никто не может, пройдя мимо, взять себе тот или иной гаджет. Вообще ситуация, когда какое-то оборудование простаивает, неправильна. Оно всегда при деле: вот привозит курьер посылку (неважно — видеокарту или электронную книгу), за нее расписываются и кладут в шкаф. В этот же или на следующий день техника отправляется на тесты: за книгой приезжает автор, карточку несут в тестовую лабораторию. В следующий раз они появляются в шкафу для того, чтобы их оттуда забрал фотограф — или тот же курьер. Без накладок, конечно, не обходится: иногда мы неделю не можем протестировать материнскую плату, потому что нет нужного процессора, или бывает, что приходится накапливать несколько плееров, чтобы сфотографировать их рядом. Но это лишь следствие дурного планирования (плохо согласовали сроки доставки) или какого-то форс-мажора (чаще всего — железо застряло на таможне, реже — вышло из строя на предыдущем тесте).

Иными словами, возможность взять какую-то железку «на погонять» бывает редко. Если кому-то уж очень хочется примериться к новому фотоаппарату или клавиатуре, ему можно отдать это железо на тест — при условии, конечно, что человек знает матчасть. Ни ноутбуки, ни фотоаппараты, ни мониторы, ни что-либо еще мы никому просто так не даем — о них пишет только тот, кто действительно разбирается в предмете.

Что касается накопления... Думаю, тут каждый сотрудник редакции ответит по-своему. Я вот считаю, что нужно жить не по принципу «чтобы иметь много денег, надо больше зарабатывать», а по принципу «чтобы иметь много денег, надо меньше тратить»; покупки надо совершать осознанно, часть зарабатываемых денег — всегда откладывать. Вы никогда не пробовали записывать, сколько денег вы тратите каждый день и на что именно они уходят? Попробуйте — вы ужаснетесь. Все эти «необходимые» траты можно урезать раза в три, а то и в четыре, не совершая спонтанных покупок, не меняя каждые полгода телефон, планируя расходы хотя бы на месяц вперед (кстати, хороший сайт для управления личными финансами — ***4konverta.com***, а его создатель пишет очень разумные вещи об отношении к деньгам в своем блоге ***Kraynov.com***).

Покупку модных гаджетов, особенно тех, что только-только появились в продаже, я вообще не одобряю: заплатив за навороченный смартфон тридцать тысяч, вы едва ли будете использовать и десятую часть его функционала. Телефон нужен для того, чтобы с него звонить и писать смски. Хотите слушать музыку? Ищите хороший плеер. Хотите играть в дороге? Берите PSP. За одну и ту же сумму вы можете купить один бестолковый смартфон или несколько профильных гаджетов, возможно, не таких модных, зато выполняющих свою функцию на отлично.

ПИСЬМО №1

НЕОБЫЧНЫЕ ДИЗАЙНЫ

У вас в журнале я вижу много оформлений статей, сделанных как-то необычно. Вот есть, например, «Интернет», там все статьи всегда выглядят похоже: одни и те же цвета, элементы декора, информация о картинках всегда в одном месте. А бывают статьи по играм или, скажем, рубрика специальных материалов — там каждый текст со своим оформлением. Кто все это придумывает? Ну, там, автор, пишущий статью, или редактор, или вообще главный редактор? — *Анна Белых*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

выпускающий редактор

Создание статьи — процесс многоэтапный. Даже над дизайном трудится сразу несколько человек. Основную работу выполняет, конечно, дизайнер, который рисует оформление, подготавливает макет, красиво распределяет текст и картинки, компонует врезки, в общем — собирает законченную статью.

Но еще до этого автор пишет большой ворох комментариев к своему тексту, чтобы дизайнер четко представлял себе, в каком ключе нужно работать. А то получится потом, что статья по какому-нибудь кровавому боевику оформлена в розовых (и отнюдь не из-за крови) тонах, с веселыми завиточками и хохломой, а текст про детские игры — в мясном антураже.

После этого комментарии автора смотрит еще редактор раздела, выпускающий редактор и руководитель верстки. Все они тоже могут ~~вывернуть комментарии наизнанку~~ внести свою посильную лепту в дизайн, но чаще всего это уже не требуется. Если основные референсы заданы, то дизайнер обычно не ошибается и создает дизайны, соответствую-

«Здравствуйте, уважаемая редакция! Вот сделал сумочку из старых дискет для сына, который является ярым поклонником «Игромании». Идея подсмотрена в интернете, наклейки из ваших журналов. С уважением, Валерий».

щие настроению и сути статьи. Если же какие-то неточности все же просочатся в текст — не беда, почти всегда остается время, чтобы что-то подправить, перерисовать или дополнить.

НАШИ ПРИЗЫ

Авторы первых трех писем получают в качестве подарков оптические мышки **CNR-MSO01** (разрешение сенсора — 800 dpi) от компании **Canyon**.

ПИСЬМО №2

КИНОМАНИЯ

В каждом номере вы публикуете обзоры фильмов. Почему об одном фильме вы пишете до того, как он прошел в кинотеатре, а о другом — после? — *Александр Кириллов*

АЛЕНА ЕРМИЛОВА

редактор рубрики «Спецматериалы»

Планируя раздел кинорецензий, мы стараемся опубликовать статью точнехонько к появлению фильма на большом экране. Фактически это значит, что нам нужно ознакомиться с лентой за два месяца до того, как ее будут готовы показать зрителю (вы ведь помните, что между написанием статьи и появлением журнала на прилавке проходит месяц-полтора). Получается это не часто: парадокс, но заранее посмотреть фильм по игре гораздо сложнее, чем заранее поиграть в саму игру. А так как некоторых фильмов по играм вы ждете даже больше, чем самих игр, то мы, стараясь найти хоть какую-то информацию, идем на разные ухищрения — в частности, публикуем превью на киноленты. И вот как это делается.

Все фильмы, о которых мы пишем, можно разделить на две категории — кино об играх вообще и кино по мотивам конкретных игр. По непопулярным проектам фильмов не снимают (кому такие нужны, они ведь кассы не соберут), поэтому сейчас вокруг фильмов по играм всегда нешуточный ажиотаж: интерес подогревают и игровые СМИ, которых куда больше, чем кинопрессы, и сами игроки, куда более активные и заметные, чем простые любители кино. Как правило, у таких фильмов с самого начала есть известный издатель — например, Disney или «Двадцатый Век Фокс». Примерно представляя, сколько поклонников у «его» игры, издатель надеется их всех заманить в кинотеатр (лучше — с девушками!).

Иметь дело с такими фильмами приятно. Во-первых, кино — это не игра, там баланс сил не меняется одним щелчком мышки, движок не глючит, сервер не падает, контент не дорисовывают в самую последнюю неделю. Обычно все эпизоды фильма сняты уже за полгода до выхода ленты на экраны — ведь нужно еще склеить сцены в нужном порядке, наложить спецэффекты, произвести монтаж звука. За полтора-два месяца до премьеры у киноиздателя на руках есть если не финальная лента, то хотя бы большие готовые куски фильма. Можно договориться о закрытом показе (изредка — сходить на открытый, показывал же Джеймс Кэмерон пятнадцатиминутный отрывок из «Аватара» за четыре месяца до выхода фильма). Во-вторых, с издателями кино, на мой взгляд, куда проще работать, чем с издателями игр: киноиндустрия как будто более открытая, чем игровая. У киноиздателей всегда есть что-нибудь для журналистов — кадры из фильма или фотографии со съемочной площадки, крохотный кусочек сценария, а иногда и весь сценарий, интервью и биографии актеров и т.п. На основе всего этого человек, разбирающийся в киноиндустрии и игравший в нужную игру, может написать грамотную и интересную статью.

В итоге по фильмам-блокбастерам мы пишем превью (бывает, что не одно) и обычно публикуем его в номере, выходящем в том же месяце, что и кинолента. А затем, посмотрев фильм в кинотеатре, печатаем рецензию — она действительно выходит с опозданием на месяц, когда во многих кинотеатрах фильм уже прошел, но позволяет вам сравнить свое мнение с нашим или решить, покупать ли эту картину на DVD, если вы не успели посмотреть ее в кино. Ситуации, когда мы публикуем к премьере рецензию, а не превью, к сожалению, очень редки. Киноиздатели ориентируются на киносайты и еженедельную прессу и устраивают пресс-показы где-то за неделю до премьеры, когда нужный номер «Игромании» уже сдан.

С фильмами об играх вообще — кино вроде «**На игре**», «**Ночи бойца**», «**Фанатов**» — работать сложнее. Подобные фильмы ждут не так отчаянно, как игровые киноадаптации (это и понятно: они не так предсказуемы, в них больше философии, чем экшена, картинка похуже). Этими лентами редко интересуются международные издатели — а бывает, что и свои, российские, тоже не жалуют. Например, прошлой осенью мне нужно было уточнить бюджет одного российского фильма — в одном источнике говорилось о двух миллионах долларов, в другом — о десяти. Я позвонила представителям кинопрокатчика, ответственным за продвижение картины. Они довольно быстро поняли, какая лента

Композиция «Равноценный обмен». Автор — Pyro Max.

имеется в виду, но помочь не смогли: у них просто не оказалось никакой фактической информации по фильму. После получаса бесплодных поисков угасший было пиар-менеджер предположил, очень довольный своей выдумкой: «А может, в интернете есть? Ну, там же должны что-то о бюджете писать».

Многие малобюджетные фильмы об играх выходят сразу на DVD, минуя большой экран, и их мы рецензируем редко — ограниченному количеству журнальных полос можно найти и лучшее применение. Если попадается стоящий DVD-релиз, то рецензию на него мы публикуем, как только диск появляется в продаже. С DVD-релизами такая задержка не очень страшна: к тому моменту, как журнал с рецензией выкладывается на прилавок, коробки как раз заканчивают развозить по магазинам страны.

ПИСЬМО №3

ПОЛЕ ИГРОВЫХ ЧУДЕС

В передаче «Поле чудес» есть такая традиция: каждый участник приходит с каким-то своим подарком. Якубович даже рассказывал как-то, что у них есть свой музей, где они все это хранят. Хотя еду (ее очень много приносят), думаю, съедают. У вас в редакции, мне кажется, тоже накапливается всякая ерунда (а, может, и не ерунда). Вы же на выставки ездите, может быть, и мы, читатели, иногда что-то присылаем. Думаю, масштабы у вас не те, что в «Поле чудес», но и «Игромания» не первый год существует. Есть у вас что-то вроде музея? — *Алексей Иванов*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая рубрики «Почта»

Какого-то большого музея в специальной комнате у нас нет, зато есть небольшой вертикальный шкафчик с открытыми полками, который стоит в главной редакторской комнате. На полочках уютно расположились самые интересные штучки-дрючки, которые были подарены или торжественно вручены редакции или отдельным ее представителям. Мне на этом стеллаже больше всего нравится стальная фигурка главного героя игры Doom.

Еще на самой верхней полочке примостился плюшевый хедкраб из Half-Life. Его голову (Старпом тут правильно подсказывает, что не голову, а головогрудь) украшает красочная синяя тюбетейка. Мы ласково зовем его Абдула-Джон. Плюс там еще есть всяческие грамоты, дипломчики, какая-то веселая сувенирная продукция, привезенная со всех концов света, но это все уже не так забавно.

ПИСЬМО №4

КНИГОМАНИЯ

В «Мании» есть раздел, где вы обозреваете книги, как-то связанные с играми. Иногда бывает, что обзоры появляются задолго до появления книги в продаже у нас, в России. А иногда вы, напротив, опаздываете. С чем это связано? — *Роман Черняк*

АЛЕНА ЕРМИЛОВА
редактор рубрики «Спецматериалы»

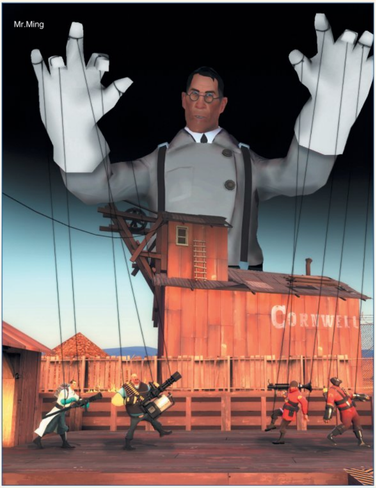
С книгами по играм работать даже сложнее, чем с кино (о том, как мы пишем статьи о фильмах, читайте выше). Связано это с тем, что фильмы, даже не самые ожидаемые, в России появляются почти в то же время, что и во всем мире. А вот книги у нас выходят с колоссальной задержкой — хорошо, если через полгода после того, как их уже прочитали в Америке.

Раньше, года два назад, когда книги писались в основном по мотивам уже готовых игр, это было не так страшно. Мы могли позволить себе подождать номер-другой, пока российские издатели заключат контракт, найдут переводчика, утвердят обложку... Но теперь ситуация изменилась. На Западе к любой значимой игре выходит роман-приквел (**Dragon Age: The Stolen Throne**, **Mass Effect: Revelation**), а иногда и не один. Книги все чаще подогревают интерес к разрабатываемым играм, прокладывают сюжетные мостики между разными частями серии, как **The Elder Scrolls: The Infernal City** и **Mass Effect: Ascension**. Нередко романы об игровой вселенной пишут сами разработчики — наша индустрия никогда не относилась к книгам так серьезно, как сейчас.

В России книги по играм, с одной стороны, востребованы, с другой — не в почете. Судя по тому, что предложение расширяется, игровые новеллизации все-таки хорошо идут. Но не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы заметить, что книги по играм не самое приоритетное направление книжного бизнеса. Качество перевода многих романов оставляет желать лучшего: переводчики нередко пере-

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.



2010 Май May

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
18						1	2
19	3	4	5	6	7	8	9
20	10	11	12	13	14	15	16
21	17	18	19	20	21	22	23
22	24/31	25	26	27	28	29	30

Издатель Activision **Разработчик** Bizarre Creations

2010 Май May

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
18						1	2
19	3	4	5	6	7	8	9
20	10	11	12	13	14	15	16
21	17	18	19	20	21	22	23
22	24/31	25	26	27	28	29	30

Издатель Ubisoft Entertainment **Разработчик** Ubisoft Romania

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»: **Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»: **Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

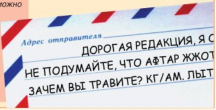
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»: **Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по* ***SMS****, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



вирают оригинальные имена и не утруждают себя игрой в локализованную версию (в идеале-то все названия в книге должны совпадать с названиями в игре). Задержка, с которой переведенные романы появляются в российских магазинах, тоже угнетает. **Mass Effect: Revelation** и **Halo: Combat Evolved**, переведенные на второй и седьмой год соответственно, конечно, самые вопиющие примеры, но в целом задержка в год считается обычным делом. Нередко пролог к первой части игры выходит на русском языке тогда, когда разработчики уже анонсируют сиквел.

В задержках не всегда виноваты российские издатели. Они охотно идут нам навстречу — сообщают, какие книги сейчас переводятся, дают прочитать рукопись. Изучив ее, мы и правда можем опубликовать рецензию даже до того, как книга появится в магазине. Но куда чаще случаются глупые простои по несколько недель. Пример прошлого месяца: рецензия на книгу была готова у нас задолго до сдачи статей в типографию, но не пошла ни в прошлый номер, ни в этот, потому что американский издатель никак не может утвердить версию российской обложки. В таких случаях остается лишь кусать локти и откладывать публикацию, а время уходит.

Пару месяцев назад, устав обжигаться на переводах, мы решили: если у нас нет информации, что в ближайшие два-три месяца в России выйдет перевод той или иной книги, мы будем писать рецензию на ее английскую версию. Это не очень хорошо тем, что мы не можем оценить адекватность перевода, а вы — просто прийти в магазин и купить книгу на родном языке. Но это лучше, чем оставлять вас в неведении относительно сюжетных перипетий. Кроме того, в интернете почти всегда появляются фанатские переводы или подробные пересказы отдельных глав, а иногда и целой книги.

Композиция «Равноценный обмен». Автор — Pyro Max.

ПИСЬМО №5

БИЛДЫ ТЕКУТ, КАЧАЮТСЯ

Я помню, как Старпом рассказывал, что многие игры попадают в редакцию задолго до релиза. Их присылают сами разработчики, чтобы у журналистов была возможность отсмотреть все пораньше и написать обзор прямо к выходу игры. У меня вот какой вопрос. А разработчики не боятся, что, ну, не знаю, вы, скажем, выложите эту версию игры на трекеры, что она, как это обычно говорят, «утечет» в интернет? Или даже не в интернет, а сразу к пиратам, на заводик. А если не через вас, то через какой-то другой журнал: я ведь не настолько наивен и не думаю, что версии только «Игромании» дают. Другим, наверное, тоже перепадает. — *ShaLuN*

ГЕОРГИЙ КУРГАН
редактор раздела рецензий

На самом деле все довольно банально: издатели, разумеется, стремятся всеми силами защитить свою интеллектуальную собственность, поэтому все коды, которые рассылаются журналистам, оснащены многоступенчатой системой защиты. Диски подписаны именем главного редактора, коды активации напечатаны на специальном бланке и передаются отдельно от диска, кроме того — пресс-версии обычно перестают работать в день, когда игра выходит в продажу, так, на всякий случай. На самом деле самая лучшая защита — это неписанные договоренности. Издатели обычно доверяют крупным журналам, поскольку заниматься пиратством — значит ставить под угрозу репутацию издания. А «утекают» версии обычно через частных лиц: например, через нечистых на руку сотрудников завода, на которых печатаются диски. Или через работников розничных сетей продажи. ■

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Метро 2033

Найдите в папке **C:\Users\<имя пользователя>\AppData\Local\4A Games\Metro 2033** файл **user.cfg** и откройте его «Блокнотом». Добавьте в файл такие строки:

g_god on

g_unlimitedammo on

Сохраните файл, щелкните на нем правой кнопкой мыши, выберите **Свойства** и поставьте галочку напротив пункта **Только чтение**. Теперь в игре у вас будут неуязвимость и бесконечные патроны.

NecroVisioN: Lost Company

Во время игры жмите на тильду (~) и в появившуюся консоль вбивайте коды:

NVNALLLEVELS — открывает все уровни
NVNGOD — бессмертие
NVNAMMO — максимум патронов
NVNGRINDER — мясорубка
NVNFUNNY — мультяшный режим
NVNHEALME — пополняет здоровье
NVNUNLOCK — открывает все теневые атаки
NVNGYJMODE — сказочный режим
NVNCHAIN — максимальный уровень ярости
NVNWEAPONS — все оружие

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Battlefield: Bad Company 2

После миссии «Холодная война» вам показывают кат-сцену, в которой герои игры обсуждают дальнейшие действия с местным военачальником. В его кабинете на дальней стене висит фотография Фэйт, главной героини **Mirror's Edge**. Картинка хоть и замылена, но черты бегуньи по крышам узнаются без труда. Обе игры, кстати говоря, сделала одна компания, **DICE**. — *Александр Никонов*

BioShock 2

На уровне Dionysus Park, в локации Imago Fine Arts, в одной из ледяных глыб можно обнаружить замороженного кота по имени Schrödinger. Чтобы его увидеть, надо растопить лед огненным плазмидом. Это отсылка к довольно известному мысленному эксперименту Эрвина Шредингера, которым он пытался доказать несовершенство науки. Суть в том, что по законам квантовой физики кот, помещенный в закрытый ящик с кое-каким механизмом (описание которого выходит за рамки нашего журнала), должен быть одновременно и живым, и мертвым. А это невозможно. Если интересно, за подробностями можете обратиться к «Википедии» или к вашему преподавателю по физике. — *pashtel@gmail.com*

Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx

Пасхалка находится в первой локации дополнения. Вас попросят найти запчасти для машины. Одна из них лежит на разрушенных мостиках. Проходите по ним до упора, пока не найдете ящик с оружием и переключатель. Дергайте рубильник — с другой стороны откроется дверь. Отправляйтесь в новый проход, и вы окажетесь в странной комнате, в центре которой возвышается алтарь Лилит, слепленный из неоновых вывесок. А сам «по-

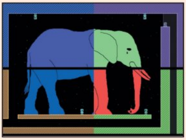
клонник» спрятался в ящике, в этой же комнате. Если ящик открыть, из него выпрыгнет карлик-головорез 60+ уровня. Так что, пока не прокачаетесь, лучше к нему не лезть. — *Артем Подколзин*

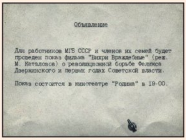
Just Cause 2

Посреди гор в северной части карты можно найти башню (место указано на карте). Залезайте на самый верх, и там вы найдете... розовый пистолет, стреляющий мыльными пузырями! В обойме примерно 400 «патронов», и учтите, что враги на пускаемые в них пузыри реагируют совсем не как на попытку подружиться. — *Сергей Сирин*

VVVVVV

В игре можно найти здоровенного разноцветного слона, расположившегося аж на четырех экранах. Слон находится между желтой и красной комнатами, примерно посередине карты. Животному явно очень грустно на космическом корабле, о чем красноречиво свидетельствует большая слеза около глаза.




Объявление

Для работников МГБ СССР и членов их семей будет проведен показ фильма "Вихри Враждебные" (реж. М. Каталозов) о революционной борьбе Феликса Дзержинского и первых годах Советской власти.

Показ состоится в кинотеатре "Родина" в 19-00.

При виде такой душераздирающей картины главный герой тоже впадает в печаль. — *Алексей Голубятников*

Наконец, зайдите в меню «Установка и удаление программ» Windows. В пункте «Размер» будет указано ровно 666 мегабайт. — *Алексей Решетников*

Фобос 1953

В игре при должном внимании можно обнаружить несколько забавных ошибок и совпадений — то ли случайных, то ли оставленных нарочно.

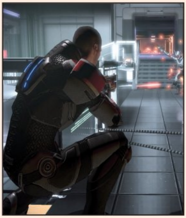
Первая ошибка всплывает после того, как вы используете антидот. Развернитесь и выйдите из комнаты. На ящике справа появится кликабельная зона с запиской примерно следующего содержания: «В 19:00 в кинотеатре «Родина» будет показан фильм «Вихри враждебные» режиссера М. Каталозова». Хотя настоящая фамилия режиссера — Калатозов. Ну и стоит отметить, что снято кино было в 1953 году.

Вторая ошибка находится ближе к финалу игры. После того, как вы отметили на карточке с отверстиями расположение узлов, развернитесь и посмотрите на календарь. На нем будет указано 21-е число. Но при ближайшем рассмотрении оно сменится на 8 марта.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Mass Effect 2



Чтобы прокачать все способности разом, можно воспользоваться следующим трюком. Прежде всего, прокачайте какую-нибудь способность до момента, когда она будет готова перейти на четвертый уровень. Теперь накопите 10 командных очков и на экране прокачки нажмите одновременно кнопку распределения очков и кнопку отмены. В результате способность эволюционирует, а очки на это не потратятся. Теперь повторяйте то же самое (распределение + отмена) с другими умениями. Так за один присест можно развить до максимума всю команду.

Dragon Age: Origins

В недавнем творении **BioWare** можно почти со старта игры прокачать своего персонажа до максимального 25-го уровня и заработать целое состояние. А поможет в этом один несложный, хотя и несколько утомительный трюк. Главное, что для этого нужно, — обучить одного из сопартийцев изготавливать капканы. Дальше все просто. В городе Лотеринг отправляйтесь к девушке по имени Аллисон. Она выдаст вам квест, по которому нужно принести 3 капкана для защиты дома. Необходимые механизмы можно приобрести у торговца в таверне, причем в неограниченном количестве. Создаем капканы самой простой конструкции и идем обратно, отдавать их заказчице. За это получаем 100 опыта на каждого члена отряда и 50 серебряных монет. По всей видимости, девушка страдает от очень запущенной формы склероза, так как тут же предлагает вам награду за очередные 3 капкана. Квест не завершаем и повторяем, пока не надоест. — *Константин Кобыльсков*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру Borderlands от компании «1С-СофтКлаб». Чтобы получить приз, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.

ТЕСТ НОМЕР 5 МАЙ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. На какой из указанных ниже станций московского метрополитена не побывал Артем, главный герой игры и романа «**Метро 2033**»?

А. Октябрьская
Б. ВДНХ
В. Рижская
Г. Тургеневская
Д. Библиотека им. Ленина

2. Какой из указанных файтингов (или серий игр этого жанра) никогда не появлялся на PC?

А. Street Fighter
Б. Tekken
В. Guilty Gear
Г. Samurai Shodown
Д. Mortal Kombat

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. В **Just Cause 2** появилось много новых безбашенных трюков. Например, в первой части нельзя было прицепиться лебедкой к газовому баллону, сорвать с него клапан метким выстрелом и наслаждаться несколькими секундами незабываемого полета.

А. Точно, нельзя было!
Б. Плохо играли. Еще как можно.

4. Серия симуляторов подводных лодок **Silent Hunter** сейчас разрабатывается и издается компанией **Ubisoft**. Однако к самой первой игре серии, которая вышла в 1996 году, Ubisoft не имела никакого отношения.

А. Верно, придумали игру совсем другие люди.

Б. Ерунда, у истоков серии стоит именно Ubisoft.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5. «Люди кличут их демонами. Но лично я называю их с***ми».

А. S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
Б. Вивисектор: Зверь внутри
В. Крылатые хищники
Г. Метро 2033
Д. Чебурашка: Похищение века

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. StarCraft 2 Beta
Б. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
В. Supreme Commander 2
Г. Arsenal of Democracy
Д. Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising

7. Почему вдруг трехглазый супершпион Сэм Фишер в игре **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction** перестал работать на правительство и пошел громить всех направо и налево в одиночку?

А. На самом деле Сэм никуда не уходил и работает под прикрытием.

Б. Сэм пытается выяснить, кто убил его дочь, и высокое начальство тут ему не помощник.

В. Сэма подставили, как Джейсона Борна из соответствующей кинотрилогии, и теперь он находится в бегах.

Г. Фишер узнал о правительственных заговорах и теперь пытается их раскрыть.

Д. Сэму надоело мягкотелое начальство, сюсюкающееся с террористами, и он решил все сделать по-своему.

A4TECH

Призы

I

Первое место — акустическая система **AS-302** в деревянном корпусе и с выносным пультом дистанционного управления.

II

Второе место — акустическая система **AS-300** с сабвуфером в деревянном корпусе.

III

Третье место — компьютерные колонки **AS-5**.

Все призы предоставлены компанией **A4Tech** (***www.a4-gcube.ru***).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 5. Май**».
2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 5. Май**».
3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 5. Май»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 5 МАЙ

Подсказки сканворда (в порядке расположения на сетке):

- Центр Бездны в Aion
- Героиня The Witcher
- Зеленое приведение обжора
- Мера длины в амер. футболе
- Кусочек интернета
- Оружие и паспорт в Tron
- Оружие в Blur
- Место обитания чертей и демонов
- Встречает игрока в конце уровня
- Жительница Убежища 101
- Викинг с щитом из The Lost Vikings
- Големы в игре Vessel
- Из него делают пули
- Одна из главных военных сил мира
- Древняя цивилизация с секретами
- Российский вертолет

Выделенные клетки: 1, 2, 3, 4, 5, 6. Ряды ключевого слова: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пять коробок с игрой «**Метро 2033**» от компании «**Акелла**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 5. Май**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 5. Май**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Сканворд 5. Май**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память 5. МАЙ

Правила

Вам нужно расставить картинки из игры «**Метро 2033**» в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурс**.

Призы

Пятерых победителей дожидаются игры **Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising** от компании «**Акелла**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 5. Май**»

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 5. Май**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Фотопамять 5. Май**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №3/2010

Тест №3. Март

Правильные ответы

1. В (действие **Crysis 2** будет проходить в Нью-Йорке)
2. Б («Пираты Карибского моря» начались с аттракциона в Диснейленде)
3. Б (**Civilization** была далеко не первой игрой Сида Мейера)
4. А (первую игру по мотивам вселенной **Aliens vs. Predator** сделала **Capcom** для игровых автоматов в 1994 году)
5. Б (цитата из **Mass Effect 2**)
6. А (скриншот из **James Cameron's Avatar: The Game**)
7. Д (Garrus Vakarian входил в отряд Шепарда в обеих частях Mass Effect)

Победители

1. Владислав Белоусов (Санкт-Петербург)
2. Александр Фомичев (Талдом)
3. Константин Галкин (Челябинск)

Призы

1

3

2

Первое место — эргономичная игровая мышь с настраиваемыми боковыми кнопками **Razer Imperator** от компании **Razer** (*www.razerzone.ru*). Второе место — наушники с микрофоном **Speed-link Medusa NX 5.1 Gaming Headset** от компании **SPEEDLINK** (*www.speedlink.ru*). Третье место — оптическая игровая мышь **Razer Abyssus** с аппаратным переключением разрешения и частоты опроса.

Сканворд №3. Март

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: сет, Каирн, Пц, Пандора, банка, этап, паек, цель, КРИ, Хищник, Су, Самара, НБА. По вертикали: казаки, ванзер, гроб, антенна, калибр. Ключевое слово: **кризис**.

Победитель

Евгений Климов (Санкт-Петербург, тел. 7 911 *** 52 64)

Приз

Победителю достается веб-камера **Slim 2020 AF** от компании **Genius** (*www.genius.ru*) с функцией автофокуса и встроенным микрофоном.

Фотографическая память №3. Март

Правильные ответы (Dark Void)

1, 3, 2, 5, 4

Победитель

Иван Берестов (Игра)

Приз

Портативный медиаплеер **iriver E200** от компании **iriver** (*www.iriverrussia.com*), который может воспроизводить как музыку, так и видео.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 5, 4, 3, 2, 1

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 5. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 5. Май**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз по почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **Москва, 111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **майские** конкурсы принимаются до **23.05.2010**. Итоги будут подведены в **июльском** номере журнала.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на *winner@igromania.ru*. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на *dormi@igromania.ru*. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

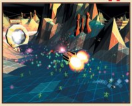
КНИГИ * ФИЛЬМЫ * СЕРИАЛЫ * АНИМЕ * ИГРЫ * МУЗЫКА * ИСТОРИЯ
ТОМ 81
№5 * 2010 МАЙ
МИР ФАНТАСТИКИ
www.mirf.ru
АВТОРИТЕТЫ НА ВСЕ ВРЕМЕНА
Топ-10 фантастических полководцев
ДЖОНАТАН СТРАУД
Что делать, если ваш персонаж — джинн?
ПЯТЬ БАЛЛОВ ФАНТАСТИКЕ!
Нам есть чем гордиться
ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ
Технологии будущего 65 лет назад
МАГИЯ КИНО
кто и как озвучивает фильмы
как мы колонизировали
МАРС
новая рубрика ПЛАНЕТАРИЙ
обложка: БЕРСЕРК
ПОИГРАЛИ в новый сет «Берсерка»
НАТКНУЛИСЬ на фильм круче «Аватара»
ВСПОМНИЛИ все экранизации Шекли
ПОДРАЗНИЛИ фантастических кошек
РАЗОБРАЛИСЬ с паровыми двигателями
ПОСЛУШАЛИ и ПОСМОТРЕЛИ Gorillaz
ХОТИМ ЗАБЫТЬ «Нашу Машу»
ХОТИМ КУПИТЬ Хеллбоя
ТЕХНО МИР
ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ
20 АПРЕЛЯ • В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ • В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ • В ПРОДАЖЕ

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Darwinia

ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	Гремучая ретросмесь
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Introversion Software



Darwinia, как и все творчество Introversion Software, это прежде всего пародия на человеческие представления о компьютерных играх, и уже потом — на сами игры. Она оформлена не как современная игра, и даже не как игра, вышедшая в восьмидесятых, а как нечто, что и в восьмидесятых-то можно было увидеть только в кино, создатели которого не имели ни малейшего представления о том, как выглядят компьютерные игры (см. «Трон»). Зеленые спрайтовые человечки сражаются за полигональные острова с красными вирусами, в которых легко угадываются слегка замаскированные враги из самых первых видеоигр — от Space Invaders до Centipede. Именно такие ассоциации вызывают слова «юниты», «виртуальное окружение» и «противник» у человека, ни разу в жизни не видевшего RTS...

При легком знакомстве с игровой индустрией (особенно с британской игровой индустрией) в структуре миссий Darwinia было невозможно не узнать Lemmings, а в управлении юнитами — Cannon Fodder. Ну а за всеми явными и скрытыми заимствованиями, цитатами и дружескими насмешками таилась очень неплохая стратегия в реальном времени, которую портило разве что отсутствие мультиплеера (его добавили в вышедшей в 2008 году Multiwinia).

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Blair Witch Volume 1-3

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Survival horror
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Gathering of Developers/ Terminal Reality, Human Head Studios, Ritual Entertainment

Что будет, если трем независимым разработчикам дать одинаковые ингредиенты (движок Nocturne, сценарий популярного в 1999-м фильма «Ведьма из Блэр» и один и тот же участок мрачного виртуального леса, по которому герои будут бродить ночью с факелом или фонариком) и предложить сделать три игры сходного жанра?

Все три части вышли в течение октября-ноября 2000 года: из Blair Witch Volume 1: Rustin Parr получился качественный аддон к Nocturne — одному из лучших хорроров конца девяностых (парни из Terminal Reality не стали особо напрягаться). А вот Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock (разработанная злополучными авторами Prey из Human Head Studios) — это совокупность всего худшего, что только бывает в играх ужасов, включая бесконечные блуждания по лесным тропинкам и страдающего амнезией главного героя. Наконец, Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale — честный экшен с агрессивным использованием магии, КРОВИЩЕЙ и совсем незначительными сюжетными элементами (от Ritual Entertainment трудно было ожидать чего-то иного). Вот так при прочих равных условиях на одном и том же материале у одного разработчика получается скверный клон Alone in the Dark, а у другого — Diablo.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Warcraft 2: Tides of Darkness

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment

В Warcraft 2 стала очевидной самая сильная сторона Blizzard Entertainment (тогда еще принадлежавшей издателю образовательных игр Davidson & Associates) — умение брать продукт (а то и целый жанр), придуманный другой компанией, и делать из него игру, в которую может играть абсолютно каждый. В то время у Blizzard не было таких ресурсов, как сегодня, и всеобщность игры достигалась скорее по наитию, нежели путем упорного тестирования (с момента выхода Warcraft: Orcs & Humans прошло меньше года).

Первый Warcraft был аккуратно срисован с Dune 2 и продавался достаточно скромно. Во второй серии обошлось без гениальных находок в интерфейсе и механике. Добавили воздушные и морские сражения и новый ресурс (нефть), использовали все те же равноценные орочьи и человеческие юниты (лучники и тролли, паладины и огры-маги). В блокбастеры игру вывела перерисованная под дико высокое (640x480) разрешение графика и великолепный (после пары патчей) мультиплеер по сети, телефонному соединению или (через специальный эмулятор) по медленному интернету девяностых... Warcraft 2 оказался сбалансированнее и доступнее, чем Command & Conquer, — именно в силу своей наглядности и элементарности.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

ActRaiser

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Градостроительный платформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Square Enix/Quintet

Безумная популярность вышедшего в 1989 году SimCity докатилась и до консолей: в созданном под руководством Square японском платформере с легким ролевым уклоном (воин с огромным мечом бродит по лесам, болотам, горам и пирамидам, убивая гигантских боссов и подрастая в уровне) неожиданно обнаружился градостроительный элемент.

Уникальность ActRaiser в том, что между заходами на платформенные уровни мы парим над картой в образе маленького херувима и помогаем мирным жителям строить дома, дороги и мельницы, защищая их от разнообразных монстров (демоны сжигают посевы, летучие мыши крадут население, летающие черепа вызывают землетрясения). Убиваем монстров из лука, молниями расчищаем территорию под строительство... Идиллию нарушают сюжетные события вроде извержения вулкана: приходится откладывать в сторону херувимский лук и прыгать в жерло в режиме платформера. Взаимосвязь между режимами куда более тонкая, чем кажется на первый взгляд. Прежде чем идти сражаться с боссом, неплохо бы поднять население и уровень цивилизованности региона до максимума: от этого, в свою очередь, растет уровень персонажа, а счастливые подданные дают полезные бонусы в качестве подношений.

HUNTER
HUNTER WINS!
ОХОТИМСЯ ЗА:
• ЛАЗЕРНЫЙ ДАТЧИК AVAGO (ЧАСТОТА ОБРАБОТКИ 12000 КАДРОВ В СЕКУНДУ)
• ПЕРЕКЛЮЧАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ: 90/360/810/1800/3600/5040 DPI
• 4-Х ПОЗИЦИОННОЕ КОЛЕСО ПРОКРУТКИ В ВЕРТИКАЛЬНОМ И ГОРИЗОНТАЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИЯХ
• 9 ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК
• 7 ПЕРЕКЛЮЧАЕМЫХ ИГРОВЫХ РЕЖИМОВ ДЛЯ ЗАПУСКА СЦЕНАРИЕВ-СКРИПТОВ, СОЗДАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ
• РЕГУЛИРОВАНИЕ ВЕСА МАНИПУЛЯТОРА С ПОМОЩЬЮ НАБОРА ГРУЗОВ
• ЭРГОНОМИЧНАЯ ФОРМА ДЛЯ УДОБНОЙ РАБОТЫ
• СЪЕМНЫЕ БОКОВЫЕ НАКЛАДКИ РАЗЛИЧНОГО ПРОФИЛЯ
• КЕРАМИЧЕСКИЕ НОЖКИ ДЛЯ ЛЕГКОГО СКОЛЬЖЕНИЯ
• ИГРОВАЯ УТИЛИТА В КОМПЛЕКТЕ ДЛЯ ЗАПИСИ МАКРОСОВ
• ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ USB-ПОРТ
OKLICK
HUNTER
РЕКЛАМА
WWW.OKLICK.RU

....Нет телевизора? Не страшно!

Оставил телевизор дома? Подключи услугу «Видео-портал» и смотри каналы на любой вкус прямо на экране своего мобильного!

Набери *506# и подключи базовый пакет из 15 видеоканалов за 8 рублей в день!

Отправка абонентом запроса *506# считается его согласием с Условиями оказания услуги.
Подробности в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru

www.megafon.ru
0599
звонок бесплатный

МегаФон
Будущее зависит от тебя